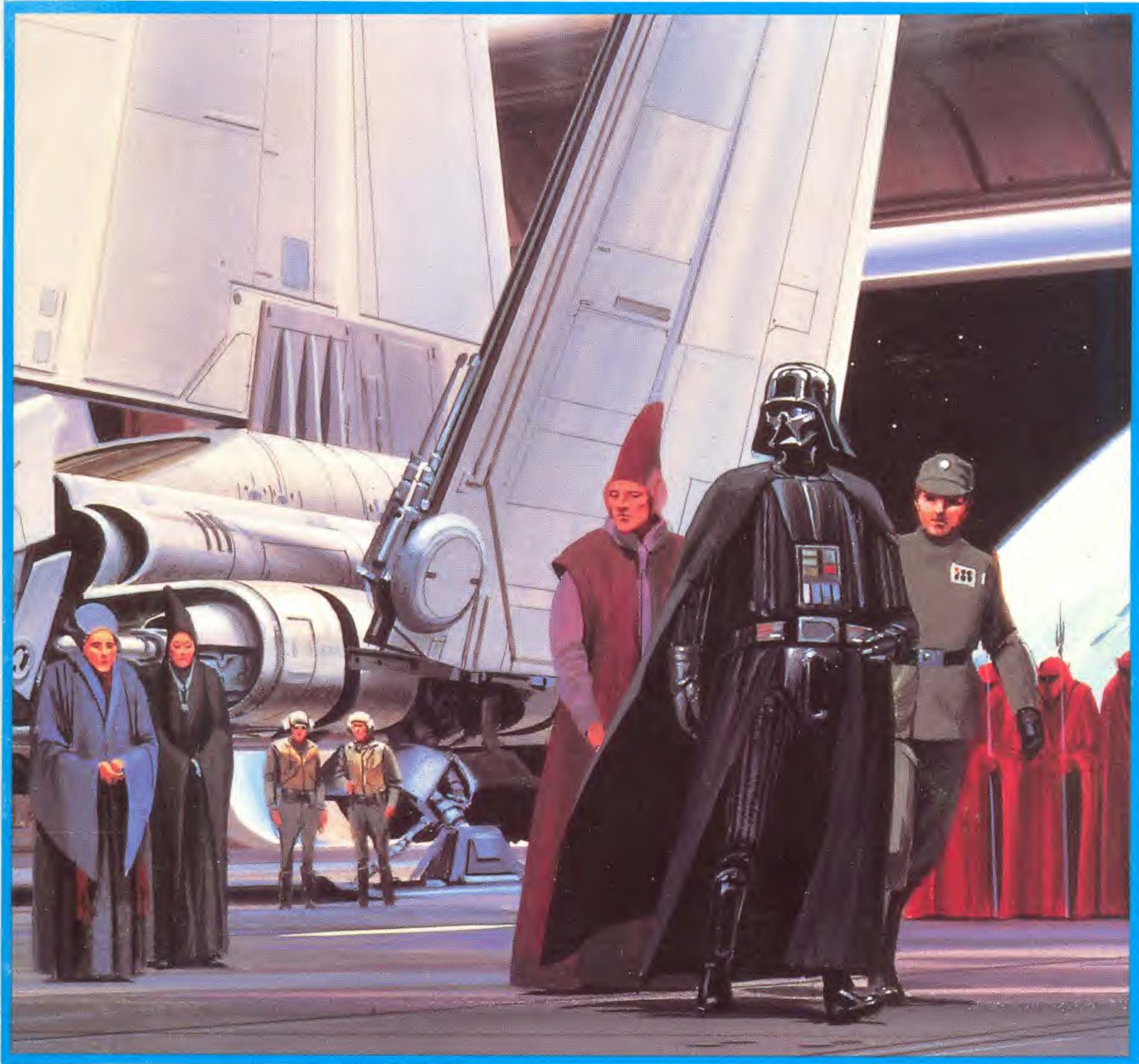


IMPERIESEKTION 1



STJÄRNORNAS KRIG[®] IMPERIUM

A

STJÄRNORNAS KRIG IMPERIUM

av Greg Gorden

UTVECKLING OCH REDIGERING:

Bill Slavicsek

ETT SÄRSKILT TACK TILL:

Anita Gross, Louise Riley

ÖVERSÄTTNING:

Åke Eldberg

DIAGRAM:

Stephen Crane, Cathleen Hunter,
Sharon Wyckoff

OMSLAG:

Lucasfilm, Ltd.

ORIGINAL:

Håkan Ackegård, Nils Gulliksson

MEDFÖRFATTARE:

Jim Bambra, Grant Boucher, Deborah
Christian, Steve Gilbert, Bill Slavicsek,
Michael Stern, William Wenz

REDIGERING:

Olle Sahlin

ILLUSTRATIONER:

Stephen Crane, David Deitrick,
AC Farley, Lucasfilm, Ltd, Karl Martin

PRODUKTION:

Nils Gulliksson

TRYCK:

Tryckproduktion, Västerås, 1990.

INNEHÅLL

BOK ETT

Inledning	2
Prolog: Imperiets makt	3
1: Kejsarlig maktpolitik	4
Republikens fall	
Den Nya Ordningen	
Planetära regeringar	
Kejsarens tjänare	
Kejsaren	
Imperiets styre	
2: KOMBNOR	12
Särskilda kommittén	
Ugrupp	
Framstegsrådet	
Utvecklingsrådet	
KombReg	
ISB	

3: Kejsarliga underrättelsetjänsten ...	20
Ubiktoratet	
Organisationssektionen	
Analyssektionen	
Operationssektionen	
Informationssektionen	
Sektor Plexus	
DataLänkSektionen	
Justeringssektionen	
4: Krigsmakten	33
Flottan	
Kejsarliga gradbeteckningar	
Armén	
Stormtrupperna	
5: Linjeskepp och andra farkoster	44
6: Experimentella vapen	58

BOK TVÅ

7: Markfordon	3
8: Sektorgruppen	10
9: Artilleri	39

10: Infanterivapen	46
11: Elittrupper	51
12: Rekrytering, utbildning och indoktrinering	59

INLEDNING

IMPERIET

Det galaktiska imperiet består av miljoner världar, fångade i tyranniets järngrepp. Med sina väldiga flottor och arméer kontrollerar Imperiet sina maktlösa och förslavade undersåtar. Ingen planet är immun mot den Nya Ordningen.

Men galaxen har inte alltid varit en sådan mörk och dystert plats. En gång fanns det en bättre regim som kallas Gamla Republiken, där rättvisan och friheten skyddades av Jediriddarna. Men giriga och makthungriga män nästlade sig in i systemet. Sakta men målmedvetet fördärvade de Republiken inifrån, tills de kunde ersätta den med sitt korrumperade och onda imperium.

En ambitiös senator vid namn Palpatine utropade sig till kejsare och befäste sin makt genom att låta döda jediriddarna och upplösa senaten. Men några världar gjorde motstånd, först politiskt och sedan militärt. Upproret började med dålig organisation och nästan ingen utrustning, men allt fler planeter och folk slöt sig till rebellerna. Snart var de en faktor att räkna med.

Kejsarens svar blev en militär upprustning av aldrig tidigare skådat format. Ett nytt fruktansvärt vapen byggdes — Dödsstjärnan, som kunde förrinta hela planeter. Den blev hörnstenen i hans nya strategi. Inför hotet om total utplåning trodde Palpatine att ingen skulle våga opponera sig. När senaten hade upplösts gav kejsaren sina guvernörer direkt kontroll och fria händer att regera sina sektorer. Imperiet skulle nu inte längre hållas samman av en politisk administration, utan av skräck.

Men helt nyligen vann rebellerna sin första stora seger, i slaget vid Yavin, och lyckades förstöra Dödsstjärnan. Kejsaren inriktar nu all sin kraft på att krossa upproret. Kriget har börjat på allvar...

BOKEN

Ingenting präglar livet i galaxen så märkbart som Imperiet. Byggt på ruinerna av den Gamla Republiken gyllene tidsålder, styrt av den mystiske kejsar Palpatine, är Imperiet vår berättelses stora bov. Även när rebellerna inte slåss direkt mot kejsarens trupper, finns Darth Vader och stormtrupperna alltid som ett hot i bakgrunden.

Stjärnornas Krig — Rollspelet utspelas i den kaotiska tid som börjar med förstörelsen av Dödsstjärnan och slutar med att rebellerna grundar sitt nya högkvarter på Hoth — dvs mellan slutet av filmen *"Stjärnornas Krig"* och början av *"Rymdimperiet slår tillbaka"*. Det börjar med en stor, hoppningivande framgång för rebellerna, och Imperiet arbetar intensivt för att snabbt kunna spåra och förrinta rebellerna innan de kan dra full nytta av sin seger vid Yavin. Misslyckas man är den Nya Ordningen hotad.

Hur förändrades Imperiets taktik när Dödsstjärnan förstördes? Hur lyckades man fylla upp det hål i strategin som uppstod när den väldiga stridsstationen sprängdes? *Stjärnornas Krig — Imperiet* beskriver kejsardömet maktresurser efter den första filmen, och presenterar nya spännande aspekter på det galaktiska kriget, både för rollspelare och för dem som gillar filmerna.

Följ alltså med oss in i den mörka avgrund som utgör den kejsarliga byråkratin. Följ oss när vi undersöker olika rykten om Imperiets maktelit, utforskar stridsledningssystemet KOMBNOR och Underrättelsetjänsten. Bered dig på att möta Imperiets hela krigsmaskineri, från de väldiga flottorna till organisationen i en galaktisk sektor.

Stjärnornas Krig — Imperiet är fullpackad med beskrivningar, förklaringar, historier, bilder och diagram. Det är en innehållsrik titt på den största krigsorganisation som någonsin beskrivits i skönlitteraturen.

Det är verkligen en mörk tid för rebellerna.

PROLOG:

IMPERIETS MAKT

Till: Mon Mothma, Alliansens överbefälhavare, kopior till andra officerare

Från: Major Arhul Hextrophon, sekreterare och chefshistoriker vid Alliansens generalstab

Ärende: Data om Imperiet

De efterforskningarna har låtit mig och mina medarbetare utföra, rörande händelserna runt slaget vid Yavin, har givit en del uppseendeväckande resultat. Jag har ställt samman alla kommunikéer, tekniska data, holobilder och övrig lagrad kommunikation till en rapport.

Källorna till materialet är främst kejserlig ordergivning på högnivå, rapporter från diverse kejserliga myndigheter, personliga dataloggar, hemliga testresultat och liknande.

Trots att den avslöjar mycket om våra fienders taktik och interna funktionssätt, vill jag varna er för att dra alltför långtgående slutsatser av rapporten, i dagens läge. Inga av de uppgifter som finns med har bekräftats på något annat sätt. Även om det verkar osannolikt, existerar möjligheten att en stor del av detta material är sådant som Imperiet avsiktligt låtit oss komma över, för att ge oss felaktig information.

Jag uppmanar er och hela Alliansens ledning att se rapporten i dess rätta perspektiv. Tills vi får uppgifterna bekräftade på annat sätt bör de be-

traktas som rykten eller hörsägen. I värsta fall kan det vara en blandning av fakta och lögn, även om jag själv är ganska säker på att så inte är fallet.

Oavsett detta kan ni säkert finna mycket mellan raderna, som avslöjar Imperiets rätta natur och dess strategi. Betrakta den här rapporten som en bilaga till vårt pågående arbete "Upprorets historia, volym 1". Hittills har vi intervjuat och dokumenterat hjältarna från slaget vid Yavin, inklusive kommendör Luke Skywalker och prinsessan Leia Organa. Av naturliga skäl är uppgifterna i det här verket inte lika säkra. Imperiet är helt enkelt inte lika samarbetsvilligt som våra egna medlemmar, när det gäller att lämna information. Jag har i alla fall tagit med alla de data vi fått tag på, och överlämnar dem här till er för vidare studium.

När ni läser igenom de medföljande datafilerna kommer ni att se Imperiet i dess härlighet, dess segrar och dess misslyckanden. Här finns dess makt och styrka, men också de mörka skuggor det för med sig runt om galaxen. Och där ligger nog den största sanningen i den här rapporten. Även om siffrorna skulle vara fel, förmedlar den ändå själva andan i Imperiet—den ondskan som har växt upp ur den gamla Republikens ruttnande lik och som knappast kan överdrivas.

Jag förblir er ödmjuka tjänare,
Major Arhul Hextrophon

KAPITEL ETT:

KEJSERLIG MAKTPOLITIK

Det finns ett nytt mörker i galaxen: Imperiet.

Där en gång fred och samarbete rådde mellan de tusentals planeterna i Republiken, härskar nu skräck och misstänksamhet. Planeter som var väl rustade till försvar mot yttre fiender klarade sig sämre mot femtekolonnare som angrep dem inifrån. Så blev galaxen ett fängelse fyllt av slavar.

Tanken på ett imperium är gammal i galaxen. Den fanns långt före Palpatine och hans Nya Ordning. Hundratusentals planeter har styrts som imperier, med en enda central härskare, förr i tiden.

Titta på Atrisi-systemet till exempel. På den viktigaste planeten minns man fortfarande Kiteel Phards dynasti med stolthet. Dessa härskare enade hela sin hemvärld och skapade en gyllene tidsålder.

Det finns många liknande legender om storartade imperier runt om i galaxen. Man minns gärna makten och storheten i att ha en kejsare som förenar allt, med ett gemensamt språk och en gemensam lagstiftning, men nästan ingen minns längre nackdelarna. Inget av de gamla imperierna finns längre kvar. Men minnet av dem lågslumrande hos biljoner varelser som längtade efter en enklare, mer lättfattlig galax. Minnet och legenderna gjorde dem mottagliga för tanken på en ny kejsare. Allt som behövdes var en skicklig politiker som kunde utnyttja det.

REPUBLICENS FÖRFALL

Galaxen var en gång en stor republik av solsystem. De miljontals medlemsvärldarna styrdes rättvist och effektivt av senaten och skyddades av Jedi-riddarna. Men med en så stor organisation blev det oundvikligt att man också fick en stor och otymplig byråkrati. När medborgarna inte kunde få den service de väntade sig, på grund av en tungrodd administration, började man använda mutor och andra sätt att kringgå reglerna. Korrumpationen var ett faktum.

Några skrupelfria senatorer startade den onda cirkeln. De såg de första problemen som sprickor i

systemet, luckor som man kunde utnyttja för personlig vinning. De fann också att deras hederliga kolleger var alltför upptagna av att styra republiken för att kunna övervaka deras aktiviteter.

Till en början var korrumpationen för liten för att märkas. Men när tillfällena att skosig blev fler, ökade också antalet senatorer som föll för frestelsen att skaffa sig mera makt på olagliga sätt. De lärer sig med några av galaxens multistellära storföretag, som alltid var på utkik efter nya och helst snabbare möjligheter att tjäna pengar. Några arroganta och själviska tjänstemän tog också chansen att sko sig, och så hade man fått ett virus som smittade allt fler system.

Varje instabilt tillfälle, varje tveksamhet i lagstiftningen, varje fördröjning av senatens beslut blev ett nytt tillfälle för dem som hellre tjänade sig själva än Republiken. Senatorer grälade och anklagade varandra, och en känsla av fruktan spred sig genom Republiken. Den väldiga organisation som hade tyckts evig och oförstörbar visade sig ha ruttnat inifrån, och dess medborgare kändes rädda och osäkra. Det värsta var att man inte kunde hitta någon som var skyldig till det onda. Man visste inte riktigt vad som var fel, och därför kunde man inte göra något åt det. Korrumpationen var inte en tumör som kunde opereras bort, utan en förruttnelse som angrep systemet på alla nivåer och förtärde det inifrån.

Till sist kunde senaten inte längre blunda för att Republiken höll på att fördärras av just de personer som satts att sköta den. Rutinerna fungerade inte längre, småsaker kunde växa till oöverkomliga hinder. Regeringen föreföll avlägsen, obegriplig, ett onödigt hinder.

PALPATINES UPPGÅNG

Palpatine var en senator som började sin karriär under denna tid av social orättvisa och skenande korrumpation. Han gjorde inte mycket väsen av sin egen person, och hans meriter var goda. Hans strävsamma, envisa arbetssätt stod i bjärt kon-

trast mot de blixtsnabba maktskiften och förändringar som präglade den politiska vardagen i den fallfärdiga senaten.

Palpatine blev inte invald i de mäktiga kommittéer och utskott som ansågs utöva den verkliga makten. Han ansågs vara en god iakttagare, men talade sällan om sina åsikter, om han inte pressades till det. Hans karriär gick sakta eftersom han verkade sakna ambitioner. Hans enda anmärkningsvärda egenskap var att han aldrig tycktes skaffa sig några fiender. Det ansågs bero på hans svaghet och hans blygsamma, undfallande personlighet.

Men det var bara en fasad, ty Palpatine var mer än han verkade vara. Mycket mer.

Senatens sönderfall fortsatte, och tröttade ut hela Republiken. På de viktigaste planeterna rådde stor social oro med en snabbt växande brottslighet. En del planeter hotade att träda ut ur Republiken. Andra basunerade ut sin lojalitet i massmedia, samtidigt som de i praktiken gjorde som de själva önskade. De hederliga senatorerna insåg att Republiken och alla de värden den stod för var allvarligt hotad. De korruperade senatorerna insåg att man behövde få ökad stabilitet, inte för Republikens skull utan för att behålla ett system som även i framtiden kunde plundras och utnyttjas. Ett totalt sönderfall skulle inte gynna någon.

Här fanns ett vakuum, och Palpatine grep tillfället. Genom bedrägeri, falska löften och skickliga politiska manövrer lyckades han bli vald till ordförande i Senatsrådet, vilket är detsamma som president i Republiken.

De hederliga senatorerna tröstade sig med att Palpatine inte hade några kända förbindelser med korrumpationen, och de korruperade senatorerna tyckte att det var bra att de hade fått en svag, tillbakadragen president som inte verkade utgöra något hot mot dem. Båda sidorna trodde att Palpatine skulle bli till nytta för dem. Båda sidorna hade fel.

DEN NYA ORDNINGEN

Den nye presidenten överträffade allas förväntningar. Mitt i kaoset började denne underskatta de senatorer att sätta fart på regeringsmaskineriet. Han visade sig vara en effektiv ledare, och återupprättade respekten för många av de regler som hade ignorerats. Medan senaten ägnade sig åt interna stridigheter, där de hederliga senatorerna sökte avslöja de ohederliga, och de flesta var upptagna av att kasta lort på varandra, tog Palpatine över allt mer av den verkliga makten.

Senatorerna från båda sidor upptäckte att de successivt blev skyldiga Palpatine allt fler politiska tjänster. Presidenten verkade vara den ende i galaxen som kunde få något gjort. Hans makt växte. Fler och fler världar accepterade att presidenten var den som förde Republikens talan.

Det var i detta klimat av ökande förtroende som Palpatine proklamerade sin Nya Ordning och utnämnde sig själv till kejsare. Genom att skickligt utnyttja myterna om ärorika imperier i det förflutna, och genom att utlova en lysande framtid, erövrade Palpatine total makt utan att möta något öppet motstånd. När Senaten insåg vad som hade hänt var den alltför försvagad av sina interna strider för att kunna utmana den nya ordningen. De som protesterade attför högljutt tystades. De som ansågs farliga oskadliggjordes med de medel som ansågs lämpliga. Sakta men säkert spridde sig mörker och tyranni, där ingen opposition tilläts.

Imperiet hade fötts.

Palpatine lovade att radera ut korrumpationen och de sociala orättvisorna som uppstått under Republikens förfall. I själva verket gav han dem en politik som gick ut på att säkerställa hans egen makt och ära. Löftena infriades aldrig. I stället fick man ett skräckvälde och ännu värre orättvisor.

IMPERIETS STRUKTUR

Imperiet växer hela tiden. Den expansion som startade under Republiken har aldrig avbrutits, och man utforskar ständigt nya världar. Numera händer det också att man erövrar dem med militär makt. Kejserliga planetariska undersökningen, som består av forskare och spanare med uppgift att utforska galaxen, har fått sina anslag drastiskt nedskurna på senaste tiden. Ändå registreras en ny planet var 207:e minut av det underbemannade KPU.

De flesta av de senast undersökta världarna har förblivit orörda av kejserlig kolonisering. Imperiet har inget behov av att upprätta nya kolonier. Sådana nybygggarplaneter är mest till besvär eftersom det är svårt att övervaka invånarna. Imperiet föredrar att ha alla sina planeter under noggrann kontroll.

Men ibland händer det att KPU upptäcker en bebodd planet. Sådana världar betyder skatteinkomster, råvarutillgångar och andra värdefulla vinster för Imperiet. Därför är kejsaren mycket intresserad av att de ska ingå i hans välde. Nyupptäckta bebodda planeter erbjuds en plats i den Nya Ordningen. Om de vägrar tvingar man dem ge-

GENOM HANS EGNA HANDLINGAR

Skåda stjärnorna. De har funnits där för evigt, likt diamanter upphängda mot rymdens ebenholtssvarta sammet.

Stjärnorna fanns där när den gamla Republiken sträckte sig efter ära. De väntade och vändesittljusinåtnär Republiken sträckte sig för långt och kollapsade under sin egen skenheligamassa. De jublade när Senaten praktiskt taget bad Palpatine om att ta hand om Rådet. Sedan såg stjärnorna på i beundran när Presidenten använde undanflykter, mutor och terror för att kunna utropa sig till Kejsare.

Och jag såg också på.

Mitt namn är oviktigt, emedan allt det jag är försvinner i det strålande mörker som är Kejsaren. Men jag har alltid varit nära honom, en tjänare, en lycklig slav. Det är tillräckligt att få vara nära hans makt, att känna den sträcka sig ut mot mig.

Det är allt jag ber om. Det är allt jag kan förvänta mig.

Stjärnorna. Jag ser genom utsiktsfönstret och betraktar dem i deras prakt. De tillhör alla honom. Men mer praktfullt ändå, de tillhör honom genom hans egna handlingar.

Kejsaren.

Den har en särskild klang, den där majestätiska titeln. Kejsare! Den svaga Republiken har rasat samman, men Imperiet brinner även eld som aldrig kan släckas. Inget kan krossa Kejsarens ära och eller hans lysande regim.

Kejsaren har lärt mig vad andra vägrar tro: att den mörka sidan är starkast. Han visste det hela tiden, till och med då han var en enkel senator. Och han har delat med sig av den kunskapen till mig.

Har du sett ärelystna officerare förråda sina överordnade för obetydliga favörer? Har du hört lokala regeringars hemligheter och hur man gör för att komma förbi deras försvar ur principsvaga tjänstemäns munnar? Har du mött sadistiska gangstrar, makthungriga politiker, giriga hyresvärdar? Då har du också mött sanningen — att alla längtar efter mörkret.

Kejsaren har helt enkelt insett denna sanning. Och med insikt kommer utnyttjande för sin egen upphöjelse. För han är Imperiets svarta centrum.

Han är Kejsaren. Han är galaxen.

Och jag, likt många andra, är nöjd med att tjäna i skuggan av hans mörka eld.

nom militär erövring.

För det mesta behöver Imperiet bara visa upp sitt imponerande krigsmaskineri för att även de mest frihetsälskande folk ska skrämmas till underkastelse.

MEDBORGARE OCH LAGSTIFTNING

Alla intelligenta invånare i Imperiet, utom robotar, anses vara fullvärdiga medborgare. Som sådana har de vissa rättigheter, främst rätten att lyda den Nya Ordningen utan att ifrågasätta. I övrigt ger rättigheterna inga möjligheter att inkräkta på Imperiets politik och målsättning.

Hur kringskureten persons vardagsliv är av förbud och restriktioner beror på var i galaxen man befinner sig. De minst attraktiva områdena är dels galaxens centrum, dels de yttre territorierna vid galaxens kant. Där är den kejserliga övervakningen särskilt noggrann, och förtrycket som hårdast.

Alla medborgare måste lyda Imperiets lagar och betala någon form av tribut till den Nya Ordningen. Lagarna är olika på olika planeter, men överallt gäller nästan samma skattelagar. Dessa bestämmelser lägger hela bevisbördan på underså-

tarna — det är deras sak att bevisa att de har uppfyllt sina skyldigheter. Kan de inte det, anses de som skattesmitare. Straffen för sådant varierar från konfiskering av egendom till straffarbete.

PLANETÄRA REGERINGAR

Imperiet har inte gjort någon genomgripande förändring av regeringarna på de hundratusentals planeterna. Det skulle ha varit opraktiskt. Kejsaren har uppdragit åt sina rådgivare att genomföra de förändringar av planeternas styre som behövs för att säkerställa deras lydnad. Det kan vara utbyte av vissa regeringsmedlemmar eller förändringar av styrelsesystemet. Färre än var 80:e planet har genomgått sådana modifieringar.

Det vanligaste är att man låter planeterna sköta sig själva, men vidmakthåller en synlig militär närvaro så att alla vet vem som har den yttersta makten. Man uppmuntrar också planeterna att själva reformera sig i enlighet med de kejserliga normerna. På så sätt ersätter de enskilda planeterna själva sina lagar och friheter med kejserliga edikt och doktriner.

GUVERNÖRER

Planetguvernörer är kejserliga ämbetsmän som representerar Imperiet på en enda planet, eller oftare i ett helt solsystem. Guvernören för befäl över alla kejserliga trupper som är förlagda i systemet.

De politiska delarna av militären och den militära underrättelsetjänsten är inte strikt underordnade guvernören, men betraktar hans order som "välmenade förslag". Flottan ska normalt rådgöra med guvernören innan de ingriper i ett solsystem, och lägga stor vikt vid hans ord. I praktiken struntar flottan i detta och alla andra formaliteter gentemot guvernörerna, utom om en guvernör har stöd av en moff. Flottan anser att guvernörerna tänker för mycket på sina egna planeter, och är ineffektiva i krislägen.

Guvernörer utses av kejsarens rådgivare, fast i en del fall ger de bara sin formella utnämning av en kandidat som kejsaren valt. Guvernörer är sällan infödda i det system de styr. Oövertänkta utnämningar som inte tar hänsyn till befolkningens önskemål skapar missnöje. Genom att ta någon utifrån går man förbi de lokala önskemålen helt och hållet.

Guvernörerna förväntas låta planeternas regeringar sköta sig själva så länge de håller sig i linje med den kejserliga politiken. Guvernören administrerar inte planeterna utan är en slags övervakare som rycker in och ställer saker och ting tillrätta när något gått snett ur Imperiets synvinkel.

Kejserliga riktlinjer förmedlas på två sätt. Dels finns allmänna målsättningar som sprids av diplomatiska kåren, dels finns direkta order som kommer från en moff. Råkar dessa två i konflikt, gäller moffens ord, eftersom han förmodas ha den bästa kännedomen om vad kejsaren önskar i det aktuella systemet.

SEKTORER

Sektorer är ekonomiska och politiska enheter som uppstod under Republikens första tid. Från början bestod en sektor av ungefär 50 bebodda planeter. Numera är begreppet mer diffust, och en sektor kan innehålla ofantliga mängder planeter. Nya sektorer grundläggs ständigt i den Nya Ordningen.

MOFFAR

En moff är den kejserlige befallningshavaren över en hel sektor. Moffen befaller över guvernörerna. Han är ansvarig inför en kejserlig rådgivare, och kopior av hans rapporter skickas även direkt till kejsaren. En moff för befäl över en militär sektorgrupp och är ansvarig för säkerheten i hela sek-

torn.

Med ansvar för flera hundra världar kan en moff bara intressera sig för en liten del av sitt område. För de övriga världarna måste de lita till guvernörernas och underrättelsetjänstens rapporter. Det är inte ovanligt att en moff samtidigt är guvernör över någon särskilt favoriserad planet i sektorn.

STORMOFFAR

I nästan varje sektor finns det planeter som orsakar mer problem än andra. Det är svårt att kontrollera dessa planeter, och moffarna har funnit att oroligheter lätt smittar av sig till flera planeter. Problemet förvärras av att längtan efter frihet inte bryr sig om några sektorgränser. Att samarbeta över de administrativa gränserna är komplicerat och tar gärna för lång tid för att man effektivt ska kunna sätta stopp för uppror och oroligheter. Moffar har tillräckliga resurser för att klara av ett drygt dussin planeter, men skulle det bli problem på fler ställen kan Imperiets grepp över sektorn försvagas på ett allvarligt sätt.

På inrådan av en av sina moffar, Tarkin, inrättade kejsaren prioriterade sektorer. En prioriterad sektor består av ett antal system som visat tecken till oro, eller planeter som har regelbundna kontakter med permanenta oroshärdar. Sådana prioriterade sektorer kan gå över gränserna mellan de vanliga sektorerna. Den som tar ansvaret för en prioriterad sektor kallas stormoff.

Tarkindoktrinen, som beskriver teorin bakom de prioriterade sektorerna, säger att stormoffarna ska kunna agera snabbt och därigenom kväva oroligheter innan de hunnit gripa omkring sig. Därför har varje stormoff rätt att agera efter behag, utan att rådgöra med guvernörer eller moffar.

På senare tid har man tillsatt allt fler stormoffar. De utnämns alltid av kejsaren personligen, och är ansvariga inför honom. Varje stormoff har minst två sektorgrupper, eller andra motsvarande militära styrkor, under sitt befäl. Är en prioriterad sektor extra viktig kan man tilldela stormoffen ännu större styrkor.

Ny, experimentell utrustning skickas vanligen till prioriterade sektorer, och dessa har företräde när det gäller att få förstörd utrustning och förlorat manskap ersatt. Ibland kan en prioriterad sektor få särskilda uppdrag av intresse för kejsaren. Projekt Dödsstjärnan är ett exempel, där Imperiet satsade så mycket resurser i en enda sektor att man annars hade kunnat bygga ett dussin sektorgrupper för pengarna.

Guvernörer och moffar har ödmjukt beklagat sig över att kejsaren favoriserar stormoffarna. De

menar att stormoffar ofta är helt okunniga om de lokala förhållandena i de system som lyder under deras jurisdiktion, och vidtar kortsiktiga åtgärder. Samtidigt räcker resurserna inte till för att guvernörer och moffar ska kunna åstadkomma långsiktiga lösningar. Moffarna pekar särskilt på situationen vid Yavin som ett exempel på stormoffarnas misslyckande. Men kejsaren vägrar lyssna.

KEJSARENS TJÄNARE

RÅDGIVARE

Kejsaren vet att han inte kan styra galaxen ensam. Han behöver rådgivare. Övertygad om att ett imperium som grundats på förräderi inte kan styras med förtroende, har han omgett sig med rådgivare som har honom att tacka för alla sina politiska framgångar. Han har sett till att var och en av rådgivarna har fler fiender än vänner bland de andra rådgivarna. Rädsla och girighet binder dem till kejsaren. För Palpatine är detta arrangemang mer tillfredställande än ren lojalitet, en känsla som han endast odlar bland sina lägre underlydande. Det finns hundratals rådgivare, men kejsaren umgås eller samtalar sällan med mer än några dussin i taget. De övriga skickar han ut för att samla information eller sprida desinformation genom lämpliga kanaler. Dessa uppdrag har ett dubbelt syfte: samtidigt som de ger kejsaren pålitlig information, håller de rådgivarna isolerade från varandra. Därmed förblir de beroende av kejsaren och får inga tillfällen att konspirera mot honom.

Rådgivarna utför många administrativa uppdrag. De utser normalt guvernörer och en del moffar, och övervakar Imperiets politiska maskineri. För att hindra att någon rådgivare skaffar sig en alltför bred politisk maktställning, har kejsaren konstruerat ett system som bygger på motsättningar i administrationen.

En rådgivare sätts att övervaka administrationen av solsystem som är trogna mot en av hans rivaler. Därmed blir det svårare för rådgivarna att träffa politiska överenskommelser, eftersom inget par av dem övervakar varandras system. Politiskt svaga rådgivare får större övervakningsmakt än de med stark politisk ställning. Detta system med inbyggda konflikter och maktbalans garanterar kejsarens grepp över den politiska makten. Samtidigt medför det att administrationen inte är lika effektiv som under republikens dagar. Men det bekymrar inte kejsaren.

Rådgivarna har för vana att klä sig i gammaldags dräkter från sina hemplaneter, helst dräk-

ter som påminner om de gamla imperiernas tid. Till skillnad från kejsaren gillar många rådgivare att klä sig lyxigt och bära sina maktinsignier så att alla kan se dem. I tysthet uppmuntrar Palpatine denna statusjakt, eftersom den stärker rådgivarnas tendens att tävla med varandra hellre än att samarbeta. Men alla uppvisningar av rikedom och makt dämpas naturligtvis när kejsaren själv är närvarande.

LIVGARDET

Kejsaren håller sig med en egen styrka av utvalda stormsoldater, som kallas Kejserliga livgardet. Dessa soldater är kejsarens personliga livvakter, och de testas mycket noga. De måste vara fanatiskt trogna mot kejsaren, ha hög intelligens och vara mycket skickliga i strid. I fråga om utrustning och träning finns det inga gränser för vad man kostar på dem.

Det finns inga säkra uppgifter om hur många soldater som ingår i livgardet. Man har spekulerat i allt från 50 stycken och upp till tiotusentals man. Oavsett vilket, är Livgardet en eliternas elit, som står under direkt kontroll av kejsaren personligen.

Hela Livgardets klickas aldrig på stridsuppdrag. För att hålla dem stridsvana sänder kejsaren ut små enheter i strid då och då, så att alla får slåss



KEJSERLIG GARDESSOLDAT

SMI 5T

Laservapen 7T
Parera slag 6T
Ducka 7T
Tunga vapen 6T
Parera vapen 5T
Närstrid 6T

BIL 2T+1

Fixare 3T+1
Överlevnad 6T

MEK 2T+2

ITF 2T+2

Köpslå 3T+2
Ledarskap 5T+2
Bluff 3T+2
Smyga 6T+2
Söka 6T+2

STY 3T

Slagsmål 6T
Klättra/hoppa 6T
Lyfta 5T
Tålighet 6T

TEK 2T+1

Sprängteknik 5T+1
Medicin 3T
Säkerhetssyst. 4T+1

Gardets rustning ökar STY med 1T för skadeändamål. Det reducerar inte SMI eller andra färdigheter. Inom gardet finns specialister som har högre värden på vissa saker, särskilt tunga vapen, sprängteknik, säkerhetssystem, och kombinationen smyga/söka. Ge sådana specialister tre extra tärningar utslagna över deras favoritfärdigheter, och dra av sammanlagt en tärning från färdigheter som laservapen, ducka, närstrid, parera vapen, slagsmål och parera slag.

på allvar ibland. På sådana uppdrag klär sig Livgardesmännen inte i sina ceremoniella dräkter, utan ser ut som vilka andra stormsoldater som helst. Men de hålls alltid tillsammans, och sprids inte ut på olika förband.

Många rykten cirkulerar om denna legendariska styrka. Det sägs att ingen medlem av kejsarens garde någonsin dödats i strid. De anses oöverbinnerliga, och man berättar många historier om hur de gått segrande och oskadade ur strider.

Gardet bär en ceremoniell klädnad som består av en vid röd mantel, rött pansar och röda hjälm. Pansaret hindrar dem inte i strid. Det är konstruerat efter ett par liknande förebilder, Mandaloresystemets Dödsvakt och Solgardet på Thyrsus. Båda dessa truppstyrkor är kända för sin effektivitet och blodtörst. De hårdaste krigare känner ett sting av fruktan inför det glänsande röda pansaret.

KEJSAREN

Kejsaren är en småvuxen man. Han klär sig i en vid, mörk mantel med huva, avsiktligt lik den dräkt

som många religiösa asketer bär. Han går med käpp, och ger intryck av att vara gammal, bräcklig och helt oförmögen att styra det hårdaste imperium galaxen någonsin upplevt. Men det intrycket är bara ett av kejsarens många mästerliga bedrägerier.

Kejsarens genialiska begåvning som politiker och hans styrka med Kraften ger honom unika insikter i de styrda arternas sätt att tänka. Han vet att Republiken var lika mycket en symbol som en

KEJSAREN

SMI 2T+1

Ducka 7T

BIL 4T+1

Xenomorfa arter 10T
Byråkrati 12T
Kulturer 9T
Språk 8T
Planetsystem 7T

MEK 2T

ITF 4T+2

Köpslå 10T
Ledarskap 11T
Bluff 8T
Söka 7T

STY 3T

Tålighet 6T

TEK 2T

Kraftfärdigheter
Kontroll 13T
Varseblivning 15T
Förändring 14T

verklighet för många, liksom att Jediriddarna var den enda obefläckade inkarnationen av denna symbol. Därför har han ständigt arbetat i det fördolda för att utplåna dem. När Jediriddarna försvunnit behövde man inte längre låtsas att man skulle återupprätta Republiken. Kejsarens verkliga avsikter blev synliga — att ensam styra över mer än en miljon planeter.

Under kejsarens fasta styre fortsätter Imperiet att växa i styrka, trots tillfälliga bakslag som det vid Yavin.

IMPERIETS STYRE

Imperiet har ändrat på hur de olika myndigheterna agerar mot varandra. På Republikens tid var övervakningen uppifrån ganska liten, men nu har den skärpts. Likaså har det börjat bli vanligt att högre myndigheter lägger sig i politiken på enskilda planeter, något som knappast förekom förr. Detta har skapat missnöje på många platser, men sällan tillräckligt för att motivera ett aktivt stöd till rebellerna.

KONTROLL ÖVER MEDIERNA

På Republikens tid rådde informationsfrihet. Man uppmuntrade utbyte av idéer, kulturer och tekniska landvinningar. Det medförde en snabb utveck-

ling av nästan alla aspekter av samhället. Samtidigt påskyndade det snabba informationsflödet Republikens sönderfall, eftersom alla genast fick veta om konflikterna i Senaten. När en stämning av osäkerhet spred sig drabbade det Republikens inflytande. Kejsaren och hans rådgivare har bestämt sig för att avvara fördelarna med fri information, och i stället styra allt.

I Republiken fanns ett holografiskt kommunikationsnät som spred information över hela galaxen. Det var dyrbart att underhålla och driva, men det gav snabb och effektiv kommunikation. Nätet bestod av hundratusenlats masslösa slavsändare, förbundna med hyper-S-trådar (populärt kända som Simu-tunnlar), och försett med stor datorkapacitet för att sortera och avkoda all informationen. Det var den enda tillgängliga metoden för simultana holografiska sändningar mellan stjärnorna.

Över nätet kunde man sända ljud, text, holografiska bilder — i princip vilken typ av information som helst, som kunde kodas elektroniskt. Kostnaderna var astronomiska, hundratuseltals krediter per sekund för varje enskild sändare. Därför användes det nästan enbart av regeringen och de riktigt stora företagen. Enskilda medborgare och mindre företag hade inte råd att använda det. De litade i stället till information som medfördes av de miljoner handelsmän som färdades i rymdskepp mellan stjärnorna. Ändå gav nätet alla Republikens invånare en känsla av att höra samman.

En kort tid efter Palpatines maktövertagande gav han order om att nätet skulle monteras ned. Därmed uppnådde han två saker. För det första blev det svårare för hans fiender i Senaten att koordinera eventuellt motstånd mot hans planer. Imperiet kunde lätt krossa en enskild planet, hur stark och rik den än var. För det andra var planeterna vana vid att betala de väldiga kostnaderna för nätet. Dessa pengar kunde kejsaren nu styra till andra ändamål. De gav honom en flod av krediter som han pumpade in i den militära upprustningen. Under sina sex första månader vid makten utrustade han fler soldater än Republiken någonsin haft.

Guvernör Tarkin uppmanade kejsaren att återinrätta en mindre version av holonätet för flottans interna kommunikation, enbart inom sektorgrupperna. Detta förslag sändes till kejsaren tillsammans med planer för hur man skulle kunna styra galaxen med ekonomiskt använt våld. Kejsaren godkände planerna, och utnämnde Tarkin till Stormoff som belöning. Planen blev snart känd, inofficiellt, som Tarkindoktrinen.

KEJSERLIG KOMMUNIKÉ Nr001044.92v

(Detta är den hemliga kommuniké som grundlade Imperiets policy och senare fick namnet Tarkindoktrinen. Officiellt framstår Imperiet som lagens och ordningens väktare, men inofficiellt härskar man genom hot och skräck. Trots att doktrinen huvudsakliga verktyg, Dödsstjärnan, har blivit förstörd, tillämpas policyn fortfarande, och håller på att modifieras för att möta rebellernas framgångar.

Till: Hans kejserliga majestät Palpatine

Från: Guvernör Tarkin, Seswenna-sektorn, Eriadu

Ärende: Förbättring av den militära och politiska säkerheten i Imperiet

Ers majestät

Det har nyligen kommit till min kännedom att det som förut varenstaka missbelåtna knorranden på obetydliga små planeter, har vuxit till en verklig politisk opposition även på vissa civiliserade världar. Ers majestät får ursäktas mig om jag kommer med obekräftade rykten, men det påstås att även väpnat motstånd förekommer i enstaka fall.

Tillsammans med det ökade motståndet mot era planer från hetlevrade unga senatorer, har detta fått mig att fundera över situationen för Imperiets säkerhet. Föregående har jag frustrerats av fruktlösa jakter efter pirater i min egen sektor. Så fort jag fått upp spåret hoppar de över gränsen till en annan sektor, dit jag inte kan förfölja dem utan att inkräkta på en annan moffs område, och ådraga mig missnöje från den rådgivare som övervakar honom. Om de spridda väpnade rebellerna skulle organisera sig kommer de säkerligen att lära sig sådana trick av sina kriminella bröder. Det vore dåraktigt att ge rebeller fördelen att kunna försvinna ur ordningsmaktens grepp.

Jag har också märkt att inte ens den nu pågående, snabba upprustningen av flottan är tillräcklig för att garantera Imperiet om ett större antal planeter samtidigt skulle göra uppror. Det dröjer många år innan vi kan ha tillräckliga styrkor för att bevaka alla planeter samtidigt.

Därför hoppas jag att Ni vill överväga följande rekommendationer:

• För att tillgodose behovet av snabba och systematiska ingripanden mot upprorsmän, hellre än att vänta tills de fått ett starkt fotfäste någonstans, föreslår jag att vi bildar överordnade sektorer som omfattar de system där ett uppror är under utveckling. Dessa översektorer skulle bildas utan hänsyn till befintliga sektorgränser. Dess styrkor skulle kunna slå ned upproret snabbt, innan det blivit ett verkligt hot.

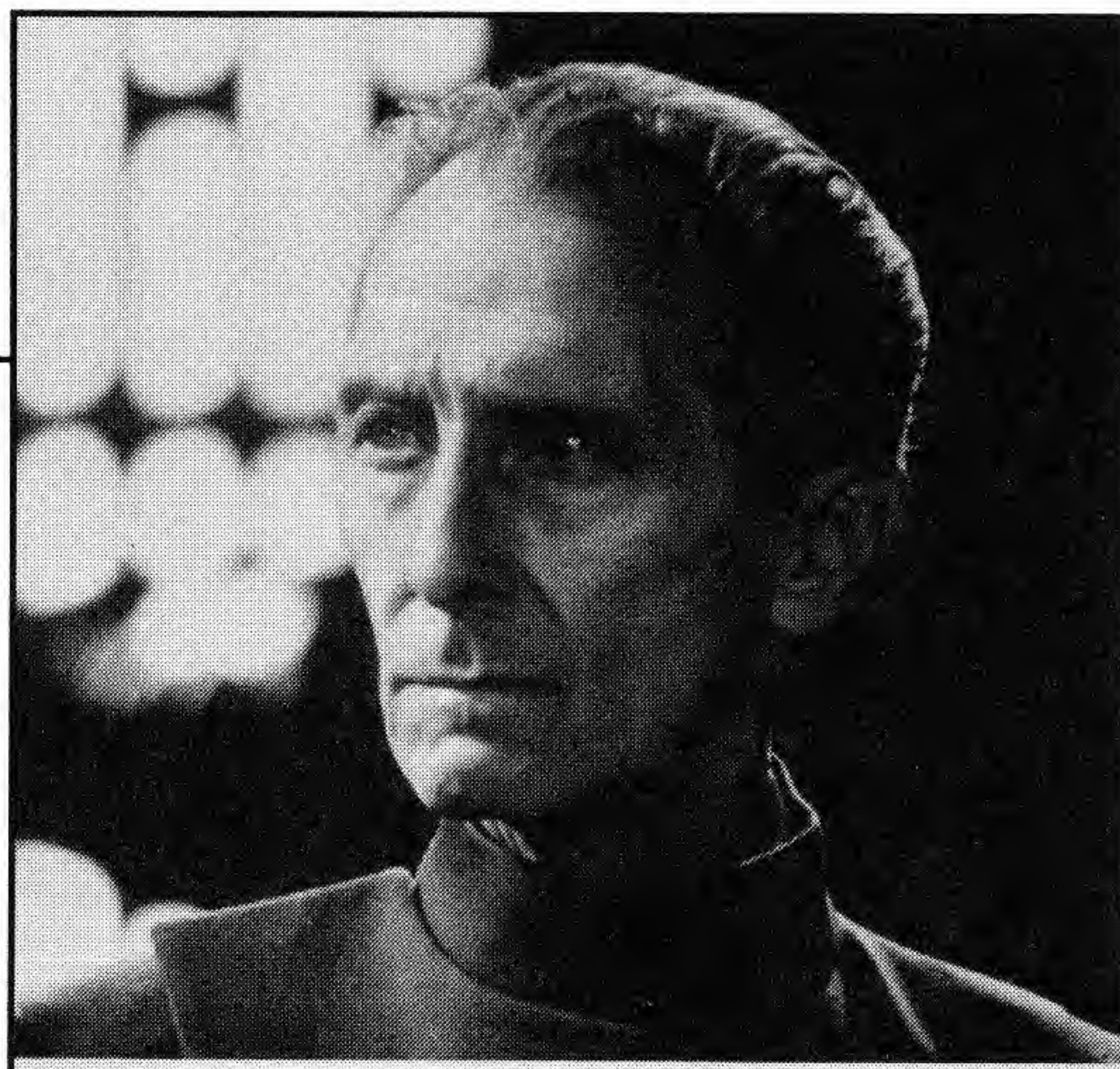
Det är lättare att likvidera ett dussin små hot än att utrota ett etablerat motståndsnäste. Eftersom översektorer endast består av planeter med problem skulle de tilldelas större styrkor än vanliga system. Tre sektorgrupper vore enligt min mening lagom.

• Gör en enda person till befälhavare över varje översektor, och låt honom vara ansvarig direkt inför Er själv. På så vis kommer han att kunna agera oberoende av sådana hinder som kan skapas av politisk opportunist bland Era rådgivare.

• Beslagta alla existerande holonät-sändare, modifiera dem och bygg in dem i varje sektorgrupps flaggskepp i översektorernas styrkor. Placera liknande anordningar på kejsarens eget flaggskepp och i kejsarliga huvudstaden. Med ett sådant system kan Era styrkor slå tillbaka inom några minuter. Utan det tar samma information timmar eller dagar att nå fram. De kejsarliga styrkorna får fördelen att kunna koordinera sina aktioner genast, medan våra motståndare inte har något snabbare kommunikationssätt än att mötas i ett gemensamt solsystem.

• Styr galaxen inte så mycket genom våld som genom hot om våld. Om vi använder vår styrka klokt kan vi kväsa tusentals världar, som annars kunde överväga någon form av uppror. Vi kan göra det genom överlägsen koordination och manipulation av information. Översektorgrupper kan till exempel koordinera för att slå en serie förkrossande slag mot kända upprorscentra, och eliminera alla skepp som försöker fly. Operationen skulle ta flera dagar för att krossa allt motstånd i området.

Sedan kunde vi rapportera att en enda Över-



sektorgrupp genomfört en endagsattack (utan att närmare ange vilken dag) som lyckats, och eliminerat motståndet på alla de inblandade planeter. Galaxens invånare skulle få intrycket av en överväldigande styrka, så stor att varje tanke på motstånd vore dårskap.

• Ers majestät, jag har länge varit övertygad om att de flesta av galaxens invånare inte har något begrepp om siffror eller någon större förmåga att räkna. Enligt min uppfattning är ett huvudskäl till Stjärnjagarnas effektivitet, att de är så stora. Varelsor som ser ett så väldigt skepp, och sedan tittar på vad de möjligen kunde anfälla det med, tänker genast att det är bäst att ge upp. De kommer sällan på idén att nalkas problemet taktiskt.

Jag tror att vi kan utnyttja den effekten ännu mycket mer. Medborgarna tänker symboliskt, interationellt. Om vi visar upp ett vapen som är så kraftigt, så fruktansvärt att varje attack är dömd att misslyckas, ett vapen som är oövervinnerligt och oförstörbart, då blir detta vapen deras symbol för Imperiet. Vi behöver bara en handfull, kanske bara ett enda, av dessa vapen för att kuva tusentals världar.

Ett sådant vapen måste ha förmågan att förintä en hel planet i ett enda slag. Rädslan för att få hela sin civilisation utplånad i en enda, plötslig katastrof, blir utan tvekan så stor att man slår alla tankar på uppror ur hågen. Detta skulle en gång för alla säkerställa Er kontroll över galaxen. Vad ska ni med Senatorsrådet till när ni kan ge guvernörerna direkt kontroll över sina system? Sopa undan de sista resterna av Republiken och låt rädslan hålla de lokala systemen på plats — rädslan för vårt domedagsvapen.

KAPITEL TVÅ

KOMBNOR

KOMBNOR, Kommissionen för Bevarande av den Nya Ordningen, bildades i Kejsarliga huvudstaden några månader efter Palpatines maktövertagande. I början var det föga mer än en social klubb för idealistiska unga varelser som betraktade den Nya Ordningen som en befrielse från kaoset i den sönderfallande gamla Republiken.

En av kejsarens rådgivare, vid namn Crueya Vandron, såg värdet av en populistisk rörelse som kunde formas till ett politiskt verktyg. Man gav öppen uppmuntran och diskreta ekonomiska bidrag. På så sätt fick man det att se ut som om KOMBNOR var en spontan rörelse till stöd för kejsaren. Den fick en fenomenal tillväxt.

Crueya Vandron gav KOMBNOR resurser för att växa, men kejsaren själv var med och utformade organisationen. Han arbetade tålmodigt och besegrade sina motståndare inom KOMBNOR genom mild, långsam utnötning hellre än genom hot

eller öppen konflikt. De som var emot förändringarna anade aldrig ens att kejsaren haft något med saken att göra. De flesta hade inte ens klart för sig hur deras organisation skilde sig från deras vision.

Vissa nyckelmedlemmar utsågs att ingå i Särskilda kommittén, den del av KOMBNOR som skulle övervaka resten av organisationen, med uttryckligt godkännande från kejsaren. Sedan blev förändringarna mer omfattande. Åter visade kejsaren sin begåvning. Han lyckades få sina motståndare att välja precis den kurs han ville, utan att de anade det.

KOMBNOR är nu inte längre en okänd social klubb. Det har blivit ett kraftfullt verktyg för den Nya Ordningen. KOMBNOR arbetar på att inpränta den Nya Ordningens moral i varje enskild galaktisk medborgare. Man rekryterar också många unga varelser för att se till att kommande generationer ska bli hängivna anhängare till den Nya Ordningen.

SÄRSKILDA KOMMITTÉN

Särskilda kommittén är KOMBNORs styrande organ. Antalet medlemmar varierar. Enligt reglerna kan man bli medlem i kommittén genom val eller utnämning. När den var som störst omfattade den 25.000 personer, men sedan föll kejsarens skugga över den, och medlemsantalet minskade drastiskt.

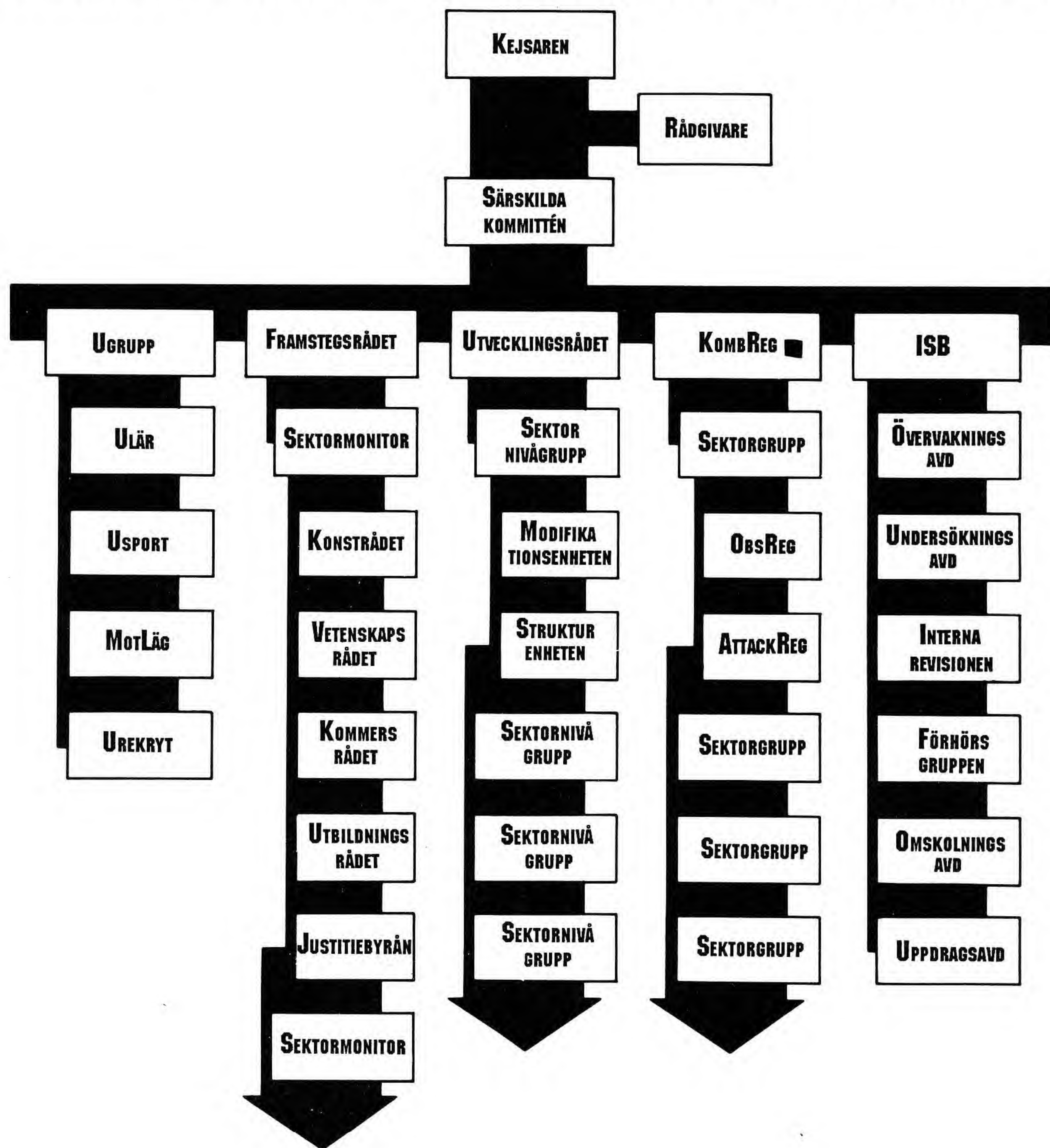
Idag vet ingen exakt hur många som ingår i Särskilda kommittén. Bland KOMBNORs gräsrotter tror man att det rör sig om ungefär 15.000, men högre upp i hierarkin tror man snarare på en hundra del av den summan. Särskilda kommittén själv gör ingenting för att undanröja förvirringen.

UGRUPP

Ugrupp är en sammandragning av Ungdomsgruppen, den största av KOMBNORs underavdelningar. Ugrupp har nyligen överskridit två triljoner medlemmar och växer fortfarande. Ugrupps högkvarter påminner fortfarande mest om det ursprungliga KOMBNOR, en samling entusiastiska



KOMBNOR



Andra avdelningar inom KOMBNOR rekryterar oftast sina medarbetare från Ugrupp, men Internasäkerhetsbyrån (ISB) ser till att Ugrupp inte känner till så mycket om vad resten av KOMBNOR har för sig. Man är rädd att de unga skulle reagera mot de mörkare sidorna av organisationens verksamhet.

Ugrupps högkvarter förmedlar och kordinerar information till alla lokalavdelningar på olika nivåer. De är emellertid inte särskilt effektiva, och det finns en tradition av missförstånd och felbehandlade meddelanden inom Ugrupp. Det cirkulerar mängder av berättelser om dråpliga missförstånd som kan vara mycket underhållande för nya medlemmar.

ULÄR

Av alla KOMBNORs aktiviteter är Ulär den som gett mest positiv PR. Ulär har gett utbildning åt miljoner unga varelser som hade fallit ur det vacklande skolsystemet under Republikens sönderfall. Oavsett vad resten av KOMBNOR har för sig fortsätter Ulär att ge undervisning på tusentals planeter, och organisationen är mycket populär överallt där den finns.

Personalen inom Ulär är lika entusiastisk och blåögd som folket i Ugrupps ledning. De tror på en framtid för den Nya Ordningen, och de tror att det är viktigt med utbildning för att alla ska bli goda medborgare. Många av lärarna har blivit förvånade över att denna inställning då och då lett till konfrontationer med ISB. Ulärs popularitet har gjort att ISB inte vågat agera alltför hårt emot den, men om någon vågar ifrågasätta den kejserliga politiken vet man att ISB kommer att agera.

USPORT

Usport skapades för att erbjuda hälsosam rekreation åt medlemmarna. Man ägnar sig bland annat åt den mycket populära idrotten vegsfär, som blivit en fluga på tusentals planeter. Usports ledning struntar för det mesta i vad Ugrupps ledning säger.

Några av Usports avdelningar har fyllts av varelser som hoppas vinna inträde i KombReg. De ägnar sig åt hård fysisk träning och krigsspel, som en förberedelse för militär utbildning. Det påstås att en del vildhjärnor till och med övar med laserpistoler och det utan att sätta på bedövningslåset som hindrar dödande eld.

MOTLÄG

En del av Ugrupps medlemmar når inte upp till den Nya Ordningens ideal. Om de fortsätter att bete sig oacceptabelt skickar man dem ett Moti-

vationsLäger, där de får politisk "omskolning" för att lära sig bli duktiga medborgare. Officiellt lyckas man i nära 95 procent av fallen, men i verkligheten är det bara ungefär 20 procent som verkligen blir "reformerade". MotLäg har rykte om sig att inte släppa ifrån sig några bråkmakare förrän man är säker på att de fogar sig i den Nya Ordningen.

UREKRYT

Den här avdelningen är ansvarig för rekryteringen till Ugrupp. Den håller sakta på att frigöra sig från Ugrupps ledning, med försiktigt stöd från ISB. Dess aktivitet har aldrig varit större än nu, och ofta erbjuder man viktiga förmåner åt föräldrar som låter sina barn gå med i Ugrupp. Målsättningen är att man ska ha 10 triljoner medlemmar i Ugrupp inom fem standardår.

FRAMSTEGSRÅDET

Framstegsrådet är den centrala myndigheten för KOMBNORs sektormonitorer (se nedan). KOMBNORs medlemmar kallar det helt enkelt för "Framsteg". Framsteg har vuxit från en liten underbemannad kulturmyndighet till en väldig central för att samla in och analysera information från KOMBNORs sektormonitorer. I denna uppgift är Framsteg mycket effektivt.

Dens senaste utvecklingen har medfört att Framsteg knutits närmare ISB. De hundratusentals rapporter som kommer in till Framsteg söks igenom för att möjligen avslöja några okända upprorsaktiviteter. Finner man något mönster som verkar misstänkt skickar man uppgifterna vidare till ISB.

SEKTORMONITORER

En sektormonitor är en samling myndigheter som teoretiskt sett har till uppgift att rapportera om den kulturella utvecklingen inom Nya Ordningen. Under monitorerna finns grupper av KOMBNOR-medlemmar utspridda över sektorn, med uppgift att samla in information. De samarbetar i enheter som är ungefärligt indelade efter de sociala aktiviteter de bevakar. Monitorerna bestämmer vilken information som är intressant nog att skickas vidare, vilken som är känslig och måste krypteras, osv.

KONSTRÅDET

Av alla Framstegsrådets avdelningar är Konstrådet utan tvekan den mest föraktade. Konstrådet i varje sektor har till uppgift att anpassa teater, konst och musik till den Nya Ordningens ideal.

Det kan röra sandgjutning på Tatooine, transnoveller på Cadomai, participjäser på Besn, eller holoskulptur på Ediorung — allt bedöms efter samma rigida kriterier.

För de miljoner gamla kulturfolk som har utvecklat sina konstformer under årtusenden ter sig detta löjligt. Hur skulle en utomstående betraktare ha någon rätt att värdera eller bedöma deras kulturyttringar? Till och med de okunnigaste av deras eget folk har större rätt att göra det än någon kejsarlig organisation.

När Konstrådet har något särskilt kritiskt att säga om ett arbete, sätter de upp en holopanel i närheten av konstverket, teatern eller vad det nu är, som ständigt repeterar deras uppfattning. Den intensivt röda färgen på texten i dessa holopaneler har givit upphov till termen "illröd" som står för en negativ recension från Konstrådet. Att "få en illröd" betyder numera garanterad succé på massor av planeter.

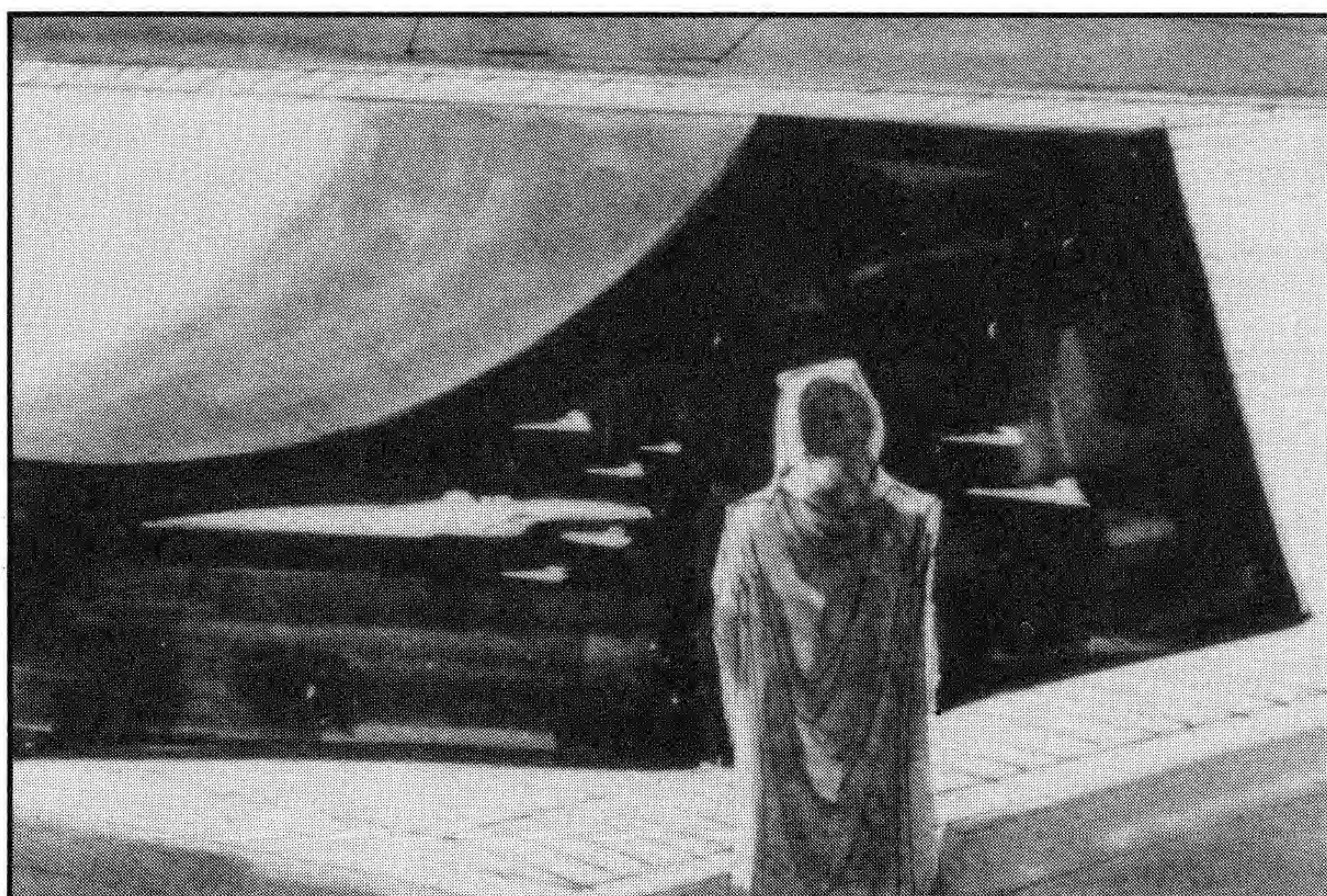
VETENSKAPSRÅDET

Vetenskapsrådet var ursprungligen en självständig avdelning inom KOMBNOR, men efter en politisk omorganisation blev det en underavdelning inom Framstegsrådet. Det ägnar sig åt mycket annat än att rapportera om den politiska lämpligheten i olika slags forskning. Det koordinerar all forskning och utveckling som kan vara till nytta för den Nya Ordningen. Många av medlemmarna är rakryggade vetenskapsmän som gjort motstånd mot KOMBNORs försök att styra deras forskning till en militär inriktning.

ISB håller ett vaksamt öga på Vetenskapsrådet. Men KOMBNOR låter de flesta vetenskapsmän arbeta fritt, även om de inte vill vara med och utveckla nya vapen.

KOMMERSRÅDET

Under den första tiden arbetade KOMBNORs Kommersråd tillsammans med de större företagen för att befrämja den ekonomiska utvecklingen i galaxen. Bland annat utvecklade man Korporativa Sektorns Utvecklingsprogram, även känt som Korprog. Det har varit framgångsrikt på nybyggplaneter i yttre kanten av galaxen, där



mycket hade fallit samman under Republikens nedgångstid. Genom att göra dessa områden ekonomiskt självförsörjande har man samtidigt skaffat nya lönsamma marknader för den Korporativa sektorn.

Andra projekt har varit mindre framgångsrika, till exempel Planen för infödd administration och industrialisering (PIAI) på Gamorr, som blev ett fiasko.

Numera är Kommersrådet ett organ för industrispionage mot storföretag och för politisk styrning av småföretag. Kommersrådet försöker se till att Imperiet inte förlorar värdefull högteknologi till rebellerna. Bland annat ser man till att alla nya landvinningar från Vetenskapsrådet vidarebefordras till industrier som visat sig trogna Imperiet.

UTBILDNINGSRÅDET

Utbildningsrådet verkar för att fostra unga varelser till goda medborgare i den Nya Ordningen, och för att få en jämn standard på utbildningen över hela galaxen. Till skillnad från Ulär ger Utbildningsrådet ingen egen undervisning. Istället övervakar det hur enskilda planeter sköter sitt utbildningsväsende. Deras förmyndaraktiga påpekanden har gjort dem mycket impopulära i de flesta sektorer.

Därför använder Särskilda kommittén Utbildningsrådet som avstjälningsplats för inkompetenta byråkrater som man vill slippa, men som det kan vara bra att ha kvar inom KOMBNOR. Med undantag för Ugrupp vet hela resten av KOMBNOR att det är så. Att omplaceras till en tjänst inom Utbildningsrådet kallas för att "skickas till städsåpet".

JUSTITIEBYRÅN

Maktkampen mellan olika grupper av senatorer under Republikens sista tid ledde till kaos i lagstiftningen. Justitiebyrån bildades med uppdrag att utarbeta en allmängiltig lagstiftning som kunde användas överallt i Imperiet. Till skillnad från sina kolleger i Utbildningsbyrån insåg juristerna att de skulle bli tvungna att både genomföra sina idéer och presentera teorierna för de lokala regeringarna. Rättsskipningen har blivit mycket bättre tack vare Justitiebyråns idoga arbete.

Nyligen har Crueya Vandron försökt få kejsarens ofelbarhet inskriven i lagen. Det har mötts med ett kompakt motstånd från alla i Justitiebyrån. Givetvis har detta lett till repressalier från ISB. De har trakasserat enskilda medlemmar av byrån, kommit med falska anklagelser mot mindre betydelsefulla medarbetare, osv, för att om möjligt skrämja de högre uppsatta. Framstegsrådet har börjat tillsätta nya medarbetare i Justitiebyrån, folk som delar Kejsarens åsikter.

UTVECKLINGSRÅDET

Ursprungligen bar denna enhet namnet "Kommerståndets utvecklingsavdelning", men den blev en självständig avdelning när Särskilda kommittén började omorganisera KOMB NOR enligt kejsarens "förslag". Utvecklingsrådet får via ISB kopior av rapporterna från Framstegsrådet, där man anmärker på planeter som avviker från den Nya Ordningens ideal. När det behövs långsiktigt arbete för att åstadkomma de önskade förändringarna, överlämnar ISB ärendet till Utvecklingsrådet. Det gäller särskilt när det krävs sådana åtgärder att Imperiet helst inte vill att det ska synas vem som ligger bakom dem.

UTVECKLINGSBYRÅERNA (SEKTORNIVÅ)

Hur stora resurser som finns tillgängliga för utvecklingsbyrån i en viss sektor varierar kraftigt. Kejsaren personligen gillar de metoder som utvecklingsbyråerna använder, men det finns ofta andra, kortsiktiga projekt som måste prioriteras. Sektorbyråerna har anpassat sig genom att driva utvecklingsprojekt som inte kostar så mycket pengar, för att kunna satsa så mycket som möjligt i de mest lovande projekten.

Utvecklingsbyråerna har två underavdelningar, Modifikationsenheten och Strukturenheten.

MODIFIKATIONSENHETEN

För allmänheten är Modifikationsenheten en förening av tekniker och systemspecialister som hjäl-

per de lokala solsystemen att modifiera sin teknologi så att den stämmer med kejserlig standard. Visserligen gör de en del sådant arbete, men deras verkliga, hemliga huvuduppgift är att sakta förändra själva samhällets uppbyggnad så att det inte längre finns någon risk att man försöker avvika från den Nya Ordningen.

Modifikationsenheten hjälper i hemlighet sådana personer som stöder den Nya Ordningen att göra karriär. De skapar försiktigt störningar i samhället, som kan leda till komplicerade sociala problem, och hjälper sedan sina utvalda påläggsskalvar att lösa problemen. Dessa metoder kräver lång tid och stort tålamod.

Modifikationsenheten betraktar upproret som en "platsspecifik orsak till negativ respons". Enligt deras synsätt är upproret alltför lokalt för att kunna påverka Imperiet i dess helhet, särskilt eftersom Alliansen ägnar en stor del av sin kraft åt att försvara sig mot Imperiets militära styrkor. Modifikationsenheten väntar tålmodigt på att upproret ska försvinna.

STRUKTURENHETEN

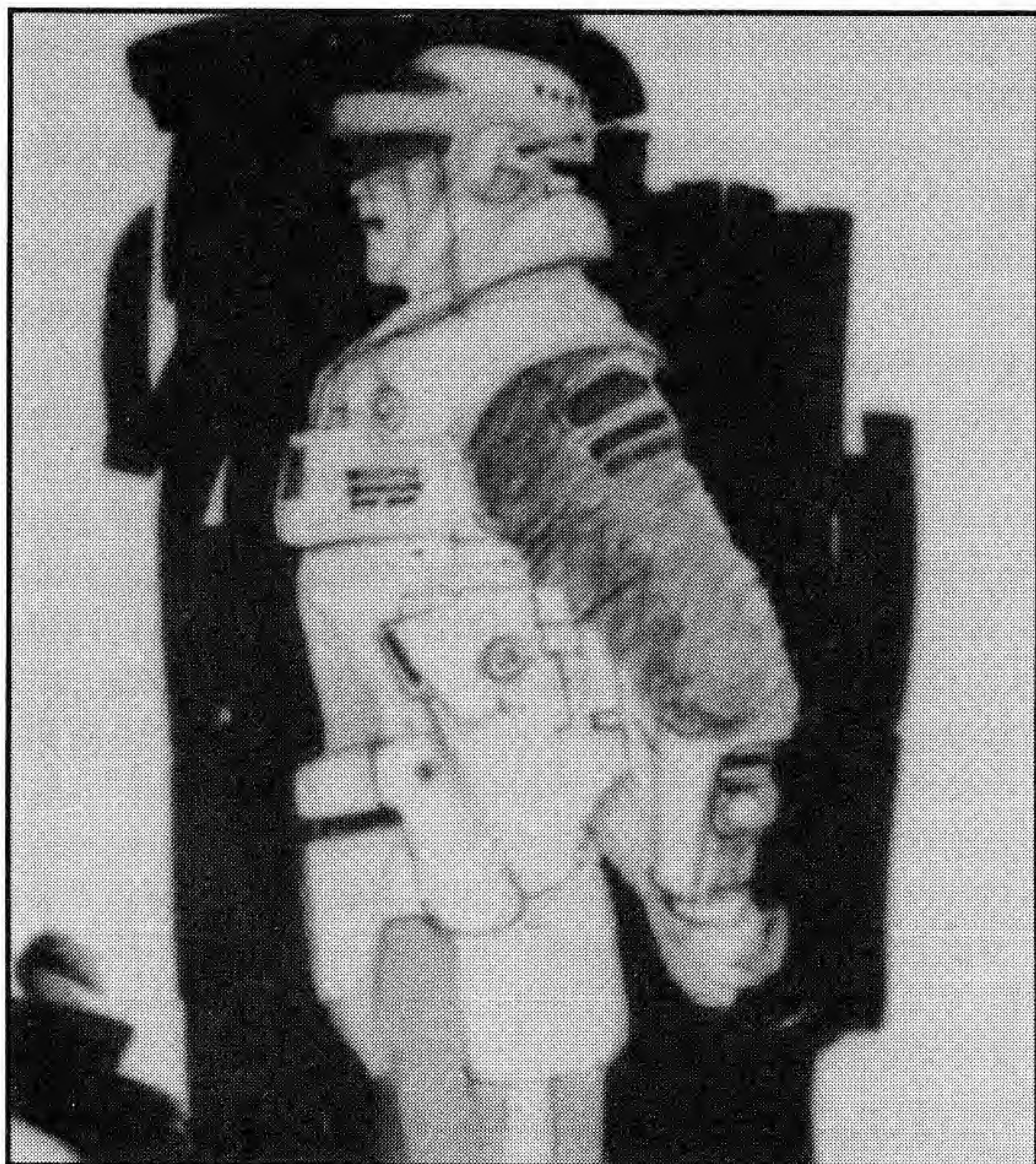
Det finns tillfällen då Modifikationsenheten bestämmer sig för att en planet är praktiskt taget omöjlig att påverka i dess nuvarande form. Inga av de små försiktiga förändringar man jobbar med kan åstadkomma önskat resultat. Om planeten anses vara av ringa värde överlämnar man den åt militären — men om den är värdefull sätter man också in Strukturenheten.

Strukturenheten beskriver själv sina aktiviteter med termer som "lägesförskjutningar", "chockvektorer" och "klyvningsprodukter". Bakom dessa neutrala ord döljer sig några av de värsta övergrepp som Imperiet begår. Strukturenheten har inte resurser för att ägna sig åt mer än en planet i taget i varje sektor, vilket är en nåd som Imperiets invånare bör tacka för.

KOMBREG

KombReg är KOMB NORs militära gren. Den skapades för att ge kejsaren tillgång till en stor, lojal styrka vid sidan av stormtrupperna. Soldaterna består av noggrannt utvalda medlemmar ur Ugrupp. De som ingår i AttackReg genomgår en hård utbildning och placeras därefter formellt under en sektorgrupps befäl. De som ingår i ObsReg utses bland en annan typ av varelser än dem som placeras i AttackReg.

Den reguljära armén och flottan har inte mycket till övers för KombReg. De anser att KombReg favoriseras på ett orättvist sätt, tex när det gäller



att få ny utrustning eller andra färdefulla förmåner som t ex sjukvård. Detta är sant i de sektorer där KOMB NOR har ett särskilt starkt inflytande. Men den största delen av ogillandet beror på att KombRegs personal är så fanatiska anhängare av den Nya Ordningen. De reguljära soldaterna tycker visserligen att Nya Ordningen är bra, men de har roligare saker att syssla med på sin fritid än att läsa propagandaskrifter och rannsaka sitt inre för att om möjligt bli ännu duktigare på att tjäna den Nya Ordningen. KombReg-medlemmar behandlas kyligt överallt inom det militära.

ObsReg

ObsReg står för "observationsregementet" och föraktas av reguljära militärer. Alla enheter består av Ugrupp-medlemmar som väljs på grundval av deras politiska lojalitet. I teorin skickas de ut för att observera Imperiets krigsmakt på fältet, för att lära sig hur den fungerar. I praktiken är de spioner och angivare som övervakar att de reguljära soldaterna inte säger eller gör något som strider mot den Nya Ordningen.

Alla i militär tjänst vet att ObsReg är spioner (möjligen med undantag för AttackReg, som brukar vara rätt blinda för den Nya Ordningens brister), och alla känner djup avsky för att behöva hyckla och låtsas som ingenting. Att förolämpa en officer i ObsReg är ett effektivt sätt att göra slut på sin egen karriär. ObsReg vet givetvis om det.

När de har fullgjort sin utbildning inom ObsReg går de flesta frivilliga vidare till arbeten inom

ISB eller andra KOMB NOR-enheter.

AttackReg

Ingen annan militär styrka har så många dödsfall under grundutbildningen som AttackReg. Ugrupp har ett sådant överflöd av frivilliga som vill bli med i AttackReg att man inte behöver bekymra sig om det. De svagare stryker med under utbildningen, och de som lyckas överleva kan förväntas vara duktiga krigare. Av de 88 procent som inte klarar utbildningen är nästan en fjärdedel sådana som omkommer. AttackReg skryter med att "två man dör för att utbilda varje soldat." —och det är ingen överdrift.

Den stenhårda utbildningen och den rigorösa indoktrineringen gör AttackReg till en styrka med stark sammanhållning, som är beredd att fortsätta slåss trots svåra förluster. Tyvärr medför utslagningen att de som klarar sig igenom både är sådana som har en verklig stridsbegåvning och sådana som klarat sig genom ren tur. De hårda övningarna är ett slöseri med liv, som innebär att man gör ett sämre jobb när det gäller att lära rekryterna viktiga militära färdigheter.

Ute på fältet visar sig dessa brister i att AttackReg har svårt att klara sig mot vältränade styrkor. Men det anses inte vara något problem eftersom man har så gott om rekryter — i alla händelser har man fler än rebellerna, och deras utbildning är bra mycket billigare per soldat än de reguljära styrkornas.

AttackReg är en relativt ny gren av Imperiets krigsmakt. Men redan börjar det finnas enheter som lyckats överleva ett tag ute i aktiv tjänst, skaffat sig erfarenheter och lär ut dem vidare till de nya som kommer för att ersätta stupade och sårade. Dessa veterankompanier har fått rykte om sig att vara svåra motståndare, och det ryktet är förtjänat.

INTERNA SÄKERHETSBYRÅN (ISB)

ISB bildades för att underrätta kejsaren om politiska händelser, och som en konkurrent till Kejserliga underrättelsetjänsten. ISBs medarbetare är inte lika kvalificerade som Underrättelsetjänstens, men de är fler och de är garanterat lojala mot den Nya Ordningen. Konkurrensen har också sporrat båda organisationerna att försöka överträffa varandra och ha den bästa informationen.

ISBs huvudkontor är en mammutbyggnad i Kejserliga huvudstaden. Därifrån leds hela verksam-

heten centralt. Uppdragen skickas från Operationsskommittén till chefen för ISBs sex underavdelningar i varje sektor. När man genomför operationer som kräver att flera avdelningar arbetar tillsammans, styrs dessa direkt från huvudkontoret. Man vill inte att avdelningarna själva samarbetar på sektornivå.

ISB fungerar mer som en polis än ubiktoratet inom Underrättelsetjänsten. ISB är mer synligt för allmänheten. Dess medlemmar, särskilt i Övervakningsavdelningen, talar ofta om att de tillhör ISB. Man menar att skrämsелеffekten i ett sådant avslöjande är så stor att den uppväger förlusten av hemlighetsfullhet.

ÖVERVAKNINGSAVDELNINGEN

Övervakning är den största avdelningen inom ISB. Nära 35 procent av personalen finns där. De rekryteras från flera olika håll — entusiastiska men oerfarna kandidater från Ugrupp, observatörer med viss vana från KombReg, och veteraner från Framstegsrådets sektormonitorer eller Utvecklingsrådets utvecklingsbyråer. En del är också lokala kontaktpersoner som går med i ISB för att komma åt andra lokala krafter.

Övervakningsavdelningen har till uppgift att leta reda på varelser eller aktiviteter som skulle kunna bli till nytta för upproret eller på något annat sätt hindra Imperiets planer. Hittar Övervakningsavdelningen något som de anser är misstänkt lämnar de över ärendet till Undersökningsavdelningen, som vidtar mer genomgripande åtgärder.

En annan uppgift är att skrämma medborgarna från att hjälpa rebellerna. Till detta använder man de minst erfarna rekryterna och de minst skickliga veteranerna.

UNDERSÖKNINGSAVDELNINGEN

Undersökningsavdelningen hämtar sina medarbetare bland de mer erfarna inom Övervakningsavdelningen, och tar även många från Modifikationsenheten, där det finns folk med mycket högre professionalism och bättre kunskap.

Agenter för Undersökningsavdelningen står i direkt förbindelse med de militära enheter som finns i området. Dessa förbindelser godkänns av Särskilda kommittén och den aktuella moffen eller stormoffen. Tack vare detta system har personer och grupper som arbetar åt undersökningsbyrån möjlighet att tillkalla förstärkningar med rejäl eldkraft om det skulle behövas. Därmed kan man mycket snabbt möta hot från rebeller, även

om det är ett alltför svårt motstånd för ISB-agenterna själva.

Det är ett bevis på att ISB haft stor framgång med denna taktik, att rebellerna tvingats flytta många baser från utvecklade planeter där ISB kan arbeta utan att märkas, till glesbefolkade nybyggplaneter där det är svårare för ISB-agenterna att hitta trovärdiga täckmantlar för sin verksamhet.

Undersökningsavdelningen har med tiden motvilligt fått en viss respekt för Alliansens agenter. Det finns många berättelser om hur lätt det kan hända att jägaren plötsligt upptäcker att rollerna är ombytta och det är han som är bytet. Några sådana berättelser, t ex den om Mar Barezzs långa kamp mot rebellspionen Tiree, och historien om Huornes och Parls försök att snärja rebellen Ackbar, har blivit legender.

INTERNA REVISIONEN

Interna revisionen övervakar hela KOMBNOR. Noga. Deras agenter är särskilt intresserade av Vetenskaps- och Kommersråden och Justitiebyrån inom Framstegsrådet, och Uppdragsavdelningen inom ISB. Det är oklart om Interna revisionen har befogenhet att övervaka Särskilda kommittén, men utan tvekan anser Interna revisionen att inte ens den allra högsta ledningen i KOMBNOR är höjda över alla misstankar. KOMBNOR har alltid slarvat med den inre ordningen, och Interna revisionen utnyttjar alla tveksamheter och gråzoner för att utvidga sitt inflytande.

Interna revisionens medarbetare är isolerade från resten av KOMBNOR. De har utvecklat en egen jargong, en egen tolkning av den Nya Ordningen, och helt nyligen har hela avdelningen organiserats om för att ge större självständighet åt enskilda agenter ute på fältet. Andra KOMBNOR-avdelningar klagar över att Interna revisionen har sådan ovanlig självständighet, men det tycks som om antingen Vrueya Vandron eller kejsaren (eller kanske båda) stöder den rådande ordningen, ty inget har gjorts för att ändra på den.

Interna revisionen kallar sina fältagenter för "sniffare" efter ett känt rovdjur i Gontzol-systemet som spårar upp sitt byte. De som arbetar med att hantera den information som sniffarna samlar in kallas för "tordyvlar", vilket uppfattas som en hedersam beteckning.

Interna revisionen har en förvånande rik terminologi för att benämna alla sina olika aktiviteter. En "revision" är när den som undersöks och alla i hans omgivning vet om att han är utsatt för

en undersökning. En "finess" kallas det när man ber en misstänkt person om hjälp med att sätta fast andra missdådare, i hopp om att han i sin iver ska råka röja sina egen skumma affärer. Att "snatta" är att gripa en person som man inte har några som helst bevis mot, och sedan bevaka hans vänner och medarbetare för att se om de reagerar på något misstänkt sätt.

Att "hyvla" är att terrorisera en misstänkt person i hopp om att han ska göra något brottsligt. Att "odla" är när man struntar i mindre förseelser, för att om möjligt sätta dit den misstänkte när han gör något allvarligare. Att "vattna" är att försiktigt lägga ut lockelser så att en "odlad" person får tillfälle att begå ett större brott.

Att "jabba" är att försätta någon i en situation där han bara har två utvägar, som båda åtminstone tekniskt sett är brottsliga. Interna revisionen lovar sedan att förlåta brottet om personen går med på att göra dem några små tjänster. Under utförandet av dessa tjänster kommer personen oundvikligen att begå nya brott, som förlåts om han gör några fler tjänster, osv. Det finns över hundra termer för olika sorts manipulationer som Interna revisionen ägnar sig åt.

FÖRHÖRSGRUPPEN

När Undersökningsavdelningen arresterar någon som man misstänker vet mer än han vill tala om, kan fången överlämnas till Förhørsgruppen. Den information man lyckas få fram skickas tillbaka till Undersökningsavdelningen. Meningen vet vad som verkligen händer med fångarna. Ingen vill veta det heller.

OMSKOLNINGSAVDELNINGEN

När Undersökningsavdelningen dömer en KOMB-NOR-medlem skyldig till ett brott, skickas den dömde till Omskolningsavdelningen. Många sådana personer kommer faktiskt tillbaka till KOMB-NOR, fast på en lägre post. Folk som arbetat tillsammans med sådana som kommit tillbaka från Omskolning påstår att de är "underliga". De reagerar besynnerligt på andra personer, de har svårt att föra en sammanhängande konversation, och deras känslor verkar inte stämma med situationen. Officiellt kallas de som gått igenom omskolning för "omskolade". Men de flesta KOMB-NOR-medlemmar säger att de har blivit "omskakade".

UPPDRAGSAVDELNINGEN

Bakom det neutrala namnet "Uppdragsavdelningen" döljer sig ISBs våldsmakt. När en annan avdelning behöver beväpnad, stridsberedd personal, vänder man sig till Uppdragsavdelningen. Detta är den enda enheten inom hela KOMB-NOR som hyr in varelser som inte är medlemmar av KOMB-NOR. Fördelarna är att man får tillgång till experter, och man kan genomföra ljusskygga uppdrag som Särskilda kommittén helst inte vill att KOMB-NOR-medlemmar ska utföra.

Men inhyrandet av utomstående är en säkerhetsrisk och medför att Interna revisionen håller ett vaket öga på Uppdragsavdelningen. Detta har lett till en viss irritation inom Underrättelseavdelningen, där man inte tycker att Interna revisionen ska lägga sig i. Detta har lett till en spänning som märks överallt inom ISB.

KAPITEL TRE

KEJSERLIGA UNDERRÄTTELSETJÄNSTEN

(Rapport från en agentgrupp inom Interna säkerhetsbyrån (ISB) till huvudkontoret, skriven strax efter slaget vid Yavin)

Kejserliga underrättelsetjänsten är en av de få organisationer i den Nya Ordningen som är praktiskt taget oförändrad sedan Republikens tid. Det fanns fyra organisationer som samlade in upplysningar åt Senaten och andra myndigheter i Republiken — Republikanska säkerhetspolisen, Senatens informationsbyrå, Interstellära teknologiska konsortiet, och Särskilda ackvisitionsavdelningen vid republikanska biblioteket (en rätt oegentlig benämning).

När Republiken började ruttna inifrån upptäckte cheferna för dessa fyra organisationer att de hela tiden blev utnyttjade för politiska ändamål. Samvetslösa senatorer mutade lägre tjänstemän att framföra felaktig information genom organisationernas kanaler, för att påverka senatens kunskaper och därmed dess beslut. Men deras girighet straffade sig. Ofta var de för snåla för att muta agenter från alla fyra organisationerna, och litade på att de inte skulle jämföra sina data. Man utgick från att underrättelseorganisationerna var för misstänksamma mot varandra för att samarbeta.

Under de sista dagarnas kamp för senaten möttes några av cheferna. Förhandlingarna blev mer öppenhiertiga och kompromissberedda än någonsin eftersom alla insåg vikten av att regeringen hade en effektiv underrättelseverksamhet. Men vilken regering? Cheferna kände på sig att Republiken inte skulle gå att rädda. De menade att förfallet hade gått för långt och att den hade för många medlemsvärldar för att det skulle vara möjligt att skapa en helt ny, demokratiskt vald regering. En stark centralmakt behövdes, precis den sorts makt som Palpatine utlovade med sin Nya Ordning.

De kom överens om att i tysthet och helt inoffi-

ciellt slå ihop sina fyra organisationer. All information man fick in skulle jämföras mellan de olika enheterna, för att minska risken för felaktiga data som "smittats" genom mutor. För att övervaka fusionen och den nya organisationen skapade man Ubiktoratet. Det skulle bli en överstyrelse för alla delar av den nya organisationen.

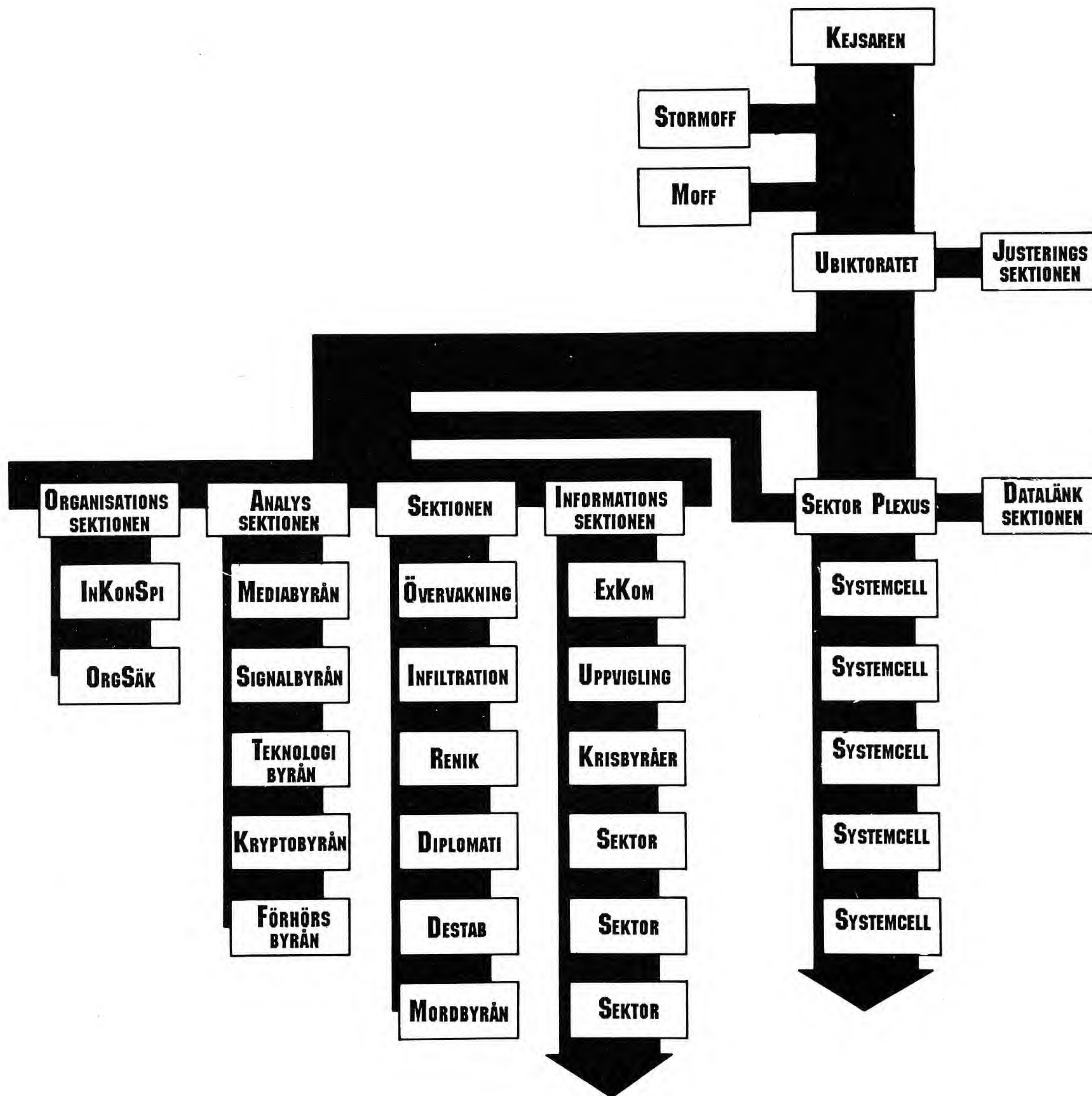
Så fort Palpatine hade tagit makten och etablerat Imperiet kunde Ubiktoratet arbeta med kejsarens välsignelse, och man slutade låtsas att man var fyra separata organisationer. Så föddes den Kejserliga underrättelsetjänsten.

Det finns tecken som tyder på att några av kejsarens rådgivare skrämdes av den snabbhet, effektivitet och professionalism med vilken Underrättelsetjänsten organiserades om. En del av rådgivarna hade använt sig av de fyra gamla organisationerna efter behag. Inom Kejserliga underrättelsetjänsten tror man att det var rådgivarnas nervositet inför den nya organisationen som fick dem att (genom Crueya Vandron) skapa KOMBNOR och ISB.

Ubiktoratet betraktar KOMBNOR (och särskilt ISB) som ett missbruk av värdefulla resurser. KOMBNOR innebär att man beväpnar och auktoriserar begåvade men oprövade amatörer för att försvara Imperiet, men hela basen för deras strategi och taktik består av några holofilmers och politiska slagord om den Nya Ordningen. Underrättelsetjänsten har försiktigt gett moffarna och stormoffarna bevis för att KOMBNOR provocerat fram minst lika många uppror som det har kväst. Stormoffarna är de enda som har tagit emot dessa upplysningar välvilligt, och även de är rätt svala. Underrättelsetjänsten har därför bestämt sig för att göra hela jobbet självt, även om det betyder att den måste "städa upp dyngan som KOMBNOR lämnar efter sig".

(Slut på rapporten)

!@#\$%^&*!@#\$%^&*!@#\$%^&*!@#\$%^&*!@#\$%^&*!@#\$%^&*!@#\$%^&*!@#\$%^&*!@#\$%^&*!



HUR MAN LÄSER ETT SPANDOK FRÅN UNDERRÄTTELSETJÄNSTEN

Kejserliga underrättelsetjänsten är berömd för att dess meddelanden, som kallas SPANDOK (spaningsdokument), är kodade på ett sätt som gör dem mycket säkra mot obehöriga. För att testa sina koder skickar Underrättelsetjänsten ofta meddelanden till Flottan eller KOMBNOR, och utmanar dem att knäcka koden. Men hittills har ingen lyckats.

Så här kan ett SPANDOK se ut när koden har tolkats:

Från: Pouquor Elegin, underrättelse: uppvingling

Till: Murtan Andes, Tatooine/3

Ärende: Omdisponering av insatser

Bekräftelse: SÄND; TRAN59/64; MOTT

Kontext: 6E6; AOBL; GRUP; RFRI;

Fas: PSEG144513567390290; SYMBOL; 00.12BMUT; 00.30RMUT

Murtan,

Nu när rebellerna har lämnat sin bas på Tatooine anser vi att du bör avveckla ditt projekt Tatooine/3 och föra med dig de väsentliga delarna av personalen till sektor Al'Nasrl. Det finns starka indikationer på en nystartad rebellverksamhet i den sektorn.

Murtan, vi måste neka dig tillstånd att fortsätta dina kontakter med maffialedaren Jabba the Hutt. Byrån har haft med honom att göra tidigare, och trots Jabbas antipatier mot vissa personer inom Alliansen kan vi knappast förvänta oss att han ser den Nya Ordningen som något annat än en inkomstkälla.

Låt oss nu titta närmare på meddelandet...

Från: Avsändarens namn är alltid en pseudonym. Varje avsändare har mer än ett dussin alternativa personliga kodnamn och flera hundra "gruppnamn" som kan användas av vem som helst inom hans sektion. Så snart ett kodnamn använts i ett meddelande håller Sektor Plexus reda på det för framtida användning.

Efter kodnamnet följer avsändarens byrå och sektion. Tillhör avsändaren en systemcell anges endast namnet på cellen.

Till: Om mottagaren inte tillhör en systemcell är också hans namn kodat. I en systemcell kan namnet också vara en pseudonym, men Underrättelsetjänsten väljer dessa namn med stor noggrannhet. En del av agenterna i varje systemcell får bära sina egna namn. De övriga får en pseudonym som är lika med namnet på någon stackars medborgare som inte har något att göra med Underrättelsetjänsten.

Murtan är medlem av systemcellen "Tatooine/3". Hade han tillhört en byrå skulle byråns och sektionens namn ha angetts.

Ärende: När man sänder till en systemcell anges ärendet vanligen i klartext. När man sänder till andra sektioner använder man ofta kodord, för säkerhets skull. I så fall finns en stor del av meddelandet i själva beteckningen på ärendet. Resten av meddelandet blir obegripligt om man inte vet vad ärendekoden betyder.

Bekräftelse: Här får mottagaren veta vilka sänd- och mottagningskoder som bekräftats utan fel. "SÄND" betyder att sändkoden mottogs och stämde, medan "MOTT" innebär att mottagningskoden också stämde. Om någon av dessa koder inte stämmer ändras eller raderas meddelandet. "TRAN" anger hur många kanaler inom Sektor Plexus som har sänt meddelandet felfritt. Det finns flera skäl till varför dessa siffror sällan stämmer (se "Sektor Plexus"). I detta SPANDOK har 59 av 64 kanaler sänt meddelandet felfritt.

Kontext: På den här raden anges först en "autenticitetskod". Den är ett mått på riktigheten i meddelandet. "6E6" är standard för 6 000 000, dvs den statistiska sannolikheten för att meddelandet har förfalskats eller ändrats av obehöriga eller av störningar är en på sex miljoner. Den lägsta nivå man brukar acceptera för agenter ute på fältet är E5 eller en på hundra tusen. Säkerhetsnivån inom Underrättelsetjänsten motsvarar direkt den riktighetsnivå som erfordras för att man ska vara tvungen att lyda meddelandet eller vidta åtgärder på grundval av det. Vid kommunikation mellan byråer och sektioner krävs en riktighetsnivå på E8, vilket ofta höjs till E18, medan meddelanden mellan byrå och byrå eller sektion och sektion har en

lägsta riktighetsnivå på E25. Meddelanden från och till Ubiktoratet ligger på E50 eller högre.

Nästa uppgift är orderkoden. "OFRV" talar om för mottagaren att de handlingar som beskrivs i meddelandet är frivilliga, dvs att avsändaren väntar sig att mottagaren ska använda sitt eget omdöme för att bestämma om en uppgift ska utföras. "OREK" innebär att ordern rekommenderas — i själva verket anser avsändaren att åtgärden bör vara frivillig, men det finns starkt politiskt tryck för att utföra den. "OOBL" betyder att åtgärden är obligatorisk och måste utföras. Om flera order är motsägelsefulla gäller den senaste. "OEXK" är en exklusiv order. Agenten förväntas lägga all annan verksamhet åt sidan och enbart inrikta sig på att utföra just denna order.

Härnäst kommer säkerhetskoden. "PERS" betyder att informationen endast är till mottagaren personligen, och att han inte får informera någon annan. "GRUP" innebär att meddelandet riktar sig till mottagaren och hans närmaste medarbetare. Vilka det är beror på hur Underrättelsetjänsten är organiserad på platsen. "DUND" betyder att alla underordnade får informeras. "AUND" säger att agenten får kontakta alla delar av Underrättelsetjänsten som kan behöva känna till saken. "UND"-nivåerna förekommer mest i meddelanden på byrå- och sektionsnivå eftersom agenter ute på fältet inte har så mycket användning för dessa klassifikationer.

Sedan följer responskoden, som låter agenten veta om han måste bekräfta att han mottagit meddelandet. "RFRI" innebär att bekräftelse är frivillig, "ROBL" att agenten måste bekräfta snarast möjligt.

Fas: Underrättelsetjänstens meddelanden är dynamiska, vilket innebär att den programvara som modifierar ett SPANDOK är inbyggd i själva dokumentet. Hela tiden återskapar SPANDOKet sig självt och ändrar koden i en förutbestämd sekvens. Koden ändrar följden på ord och meningar, stycken och bokstäver. Det är därför det är näst intill omöjligt att knäcka koden.

Förkortningen "PSEG" står för "produktsegment". När man kodar ett meddelande används "primär-produkt-jämförelse", där kodsekvensen måste stämma med produkten av två stora tal (200 till 5000 siffror långa), varav det ena gäller sändaren och det andra mottagaren. Själva talen finns bara hos Sektor Plexus och är okända för både sändare och mottagare. Mottagaren får en lista med ett antal PSEG, siffror som kommer ur något segment av primär-produkten. Ett PSEG kan vara mellan fem och 25 siffror långt. Om agentens PSEG stämmer med meddelandets PSEG, vet agenten att hans OSM (Operations-Säkerhets-Mapp) hos Sektor Plexus är aktuell. Skiljer signumren åt betyder det att det finns information i mappen som agenten inte har fått. Ju större skillnad desto mer informations saknas. Agenten måste då kontakta Sektor Plexus för att bli aktualiserad.

Nästa uppgift är storleken på den minsta informationsenhet som dokumentet arbetar med. "SYMB" betyder ett enstaka tecken eller en grafisk symbol. Andra alternativ är "ORD", "RAD" och "SPAN". Storleken har att göra med hur känsligt meddelandet är, och med mängden text som överförs. Ett mycket stort och/eller mycket känsligt meddelande överförs alltid som SPAN.

Underrättelsetjänstens SPANDOK skriver hela tiden om sig självt. Från början är denna reproduktion helt korrekt. Efter en viss tid ändras koden och meddelandet "muterar" så att ungefär vart tusende tecken ändras. Nästa gång ändras ytterligare några, och så småningom har hela meddelandet förvandlats till oläsligt nonsens.

Eftersom de här mutationerna är slumpmässiga och inga kopior sparas under mellantiden, finns det inget hopp om att rekonstruera det ursprungliga meddelandet när förändringen gått tillräckligt långt. Siffrorna före BMUT anger hur lång tid det är kvar innan meddelandet börjar mutera, och RMUT säger hur ofta mutationerna sker. För varje minut av RMUT har en agent en timme på sig innan meddelandets läslighet försämras. Om det har gått en dag för varje två minuter av RMUT kan man räkna med att meddelandet är obegripligt.

UBIKTORATET

På många planeter använder man ordet "Ubiktoratet" som en beteckning på hela Kejserliga underrättelsetjänsten. Namnet blev allmänt känt genom att KOMBNOR av misstag råkade sända några av sina SPANDOK till en nyhetsstation i Qeimat-systemet. Det framgick dock av dessa dokument att avsändarna inte hade förstått vad Ubiktoratet egentligen är, och Underrättelsetjänstens sången anledning att korrigera deras misstag. Från nyhetssändningen på Qeimat spridde sig beteckningen "Ubiktoratet" snabbt, kanske för att folk tyckte det lät mer mystiskt och hotfullt än "Kejserliga underrättelsetjänsten".

Ubiktoratet övervakar allt Underrättelsetjänstens arbete på den högsta nivån. Detaljer och taktiska överväganden sker inom respektive sektion i Underrättelsetjänsten. Ubiktoratet lägger sig inte i sådant. Ubiktoratet anger den övergripande strategin, eller ger en sektion en uppsättning bestämda mål och mycket allmänna strategiska anvisningar, och ber sektionen att planera en effektiv strategi. Med undantag för Justeringssektionen har Ubiktoratet aldrig någon direktkontakt med personalen på sektor- eller systemnivå. De skulle aldrig tala med en enskild fältagent.

Ubiktoratets medlemmar är anonyma. Deras underordnade vet inte vilka de är, och varje enskild medlem av Ubiktoratet känner bara till ungefär en tredjedel av de andra medlemmarna. Direkt, personlig kontakt har ingen med mer än en handfull. När en medlem av Ubiktoratet kommunicerar med andra delar av Underrättelsetjänsten, står alltid "Ubiktoratet" som avsändare, aldrig en enskild medlem. Denna metod har imiterats av andra organisationer, främst Särskilda kommittén inom KOMBNOR.

Trots att Ubiktoratet skapades som resultatet av en kompromiss har det blivit förvånansvärt noggrant och effektivt. Det fortsätter att bli allt bättre.

ORGANISATIONSEKTIONEN

Denna sektion har till uppgift att skydda Underrättelsetjänsten från hot som kan komma utifrån eller inifrån. Eftersom dess medlemmar måste undersöka andra medlemmar av Underrättelsetjänsten, har de utvecklat en stor artighet och känsla för politisk etikett, kombinerat med total hänsynslöshet när ett verkligt hot föreligger.

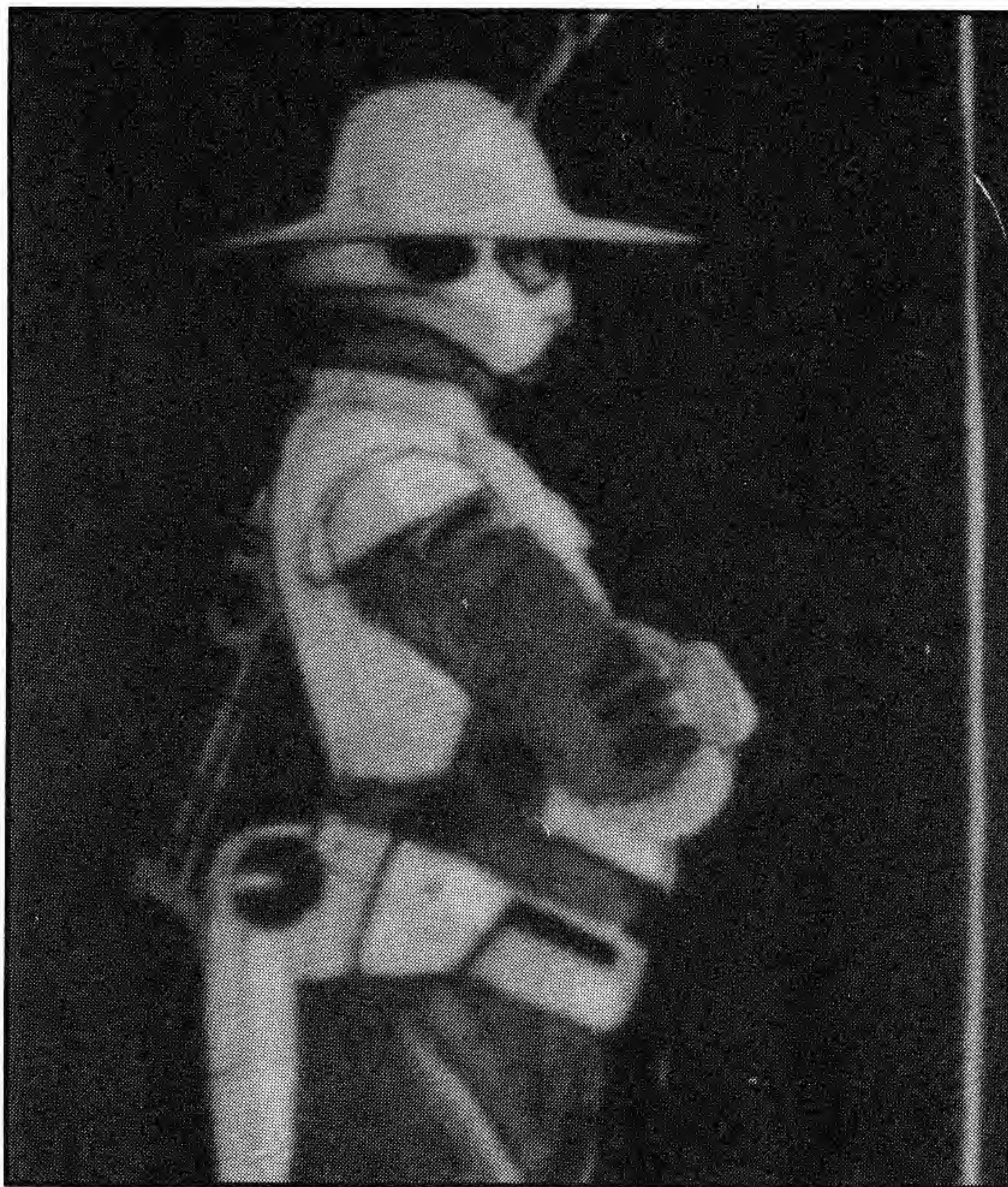
OrgSek, som den kallas, övervakar den interna säkerheten inom Underrättelsetjänsten. Sektionen missbrukar sällan sin makt, och bedriver al-

drig politiska häxjakter. Därför har den gott rykte bland de andra sektionerna.

ORGSAK

Byrån för organisationssäkerhet (OrgSäk) är ansvarig för att skydda Underrättelsetjänstens personal, byggnader och utrustning. Från början hade denna byrå rätt låg status (särskilt inom KonSpi), men efter att ha utsatts för flera attacker från rebeller har man skärpt sig. OrgSäk är nu väsentligt bättre än sitt rykte. Det cirkulerar fortfarande en massa roliga historier om OrgSäks töntighet, men byrån är faktiskt effektiv.

OrgSäks konstaplar är de enda inom Underrättelsetjänsten som bär vapen synligt. Det finns också många civilklädda agenter som arbetar utanför byggnaderna, för att stoppa potentiella faror innan de nått fram.



INKONSPI

Byrån för internt kontraspionage (InKonSpi) letar efter dubbelagenter och spioner som kan ha infiltrerat Underrättelsetjänsten från fiendesidan, vare sig det är rebeller eller andra motståndare till den Nya Ordningen. Genom Sektor Plexus har de en förvånansvärd frihet att ta fram vilka data som helst, som de anser är intressanta. Många gånger är det lättare för dem att få fram uppgifter än för medlemmar av Ubiktoratet. InKonSpi syslar med alla avdelningar av Underrättelsetjänsten, men på senare tid har de koncentrerat sig på personal på sektionsnivå.

InKonSpi påminner om en underrättelsetjänst i miniatyr, med sina egna avdelningar för analys, operationer och underrättelser. Gränserna mellan avdelningarna är ofta otydliga, och det är känt att InKonSpi arbetar med en lös struktur och informell miljö. Man är noga med säkerheten utåt, men inom InKonSpi cirkulerar all information helt fritt. Denna öppenhet är ett sätt för InKonSpi att övervaka sig själv — varje beslut, handling eller dokument som producerats av någon inom InKonSpi är tillgängligt för alla andra medlemmar av InKonSpi, som kan vilja granska det. Denna avsaknad av hemligheter, och ibland även av privatliv, gör det praktiskt taget omöjligt för fiendespiöner att arbeta inom InKonSpi.

ANALYSEKSIONEN

Denna sektion hanterar de fullkomligt enorma mängder av information som strömmar in från miljontals källor. Förutom att man söker efterspår av fientlig verksamhet, letar man efter mönster och trender i de sociala strukturerna, som kan vara till nytta för kollegerna i Informationssektionen. Analyssektionen sysslar också med att kartlägga, undersöka och kopiera ny teknologi, och ibland utvecklar man till och med en del egna uppfinningar.

MEDIABYRÅN

Denna avdelning har till uppgift att leta efter information i offentliga radiosändningar, nyhetsdokument, komlänksändningar, holofilmer och andra medier inom Imperiet. Man söker efter mönster och dolda meningar som kan ge en ledtråd till fiendens planer. Med assistans från Sektor Plexus och DataLänk kan man åtminstone ytligt granska alla medier i Imperiet. Huvuddelen av resurserna koncentreras på en liten del av utbudet, men täckningen är ändå tillräckligt omfattande för att man ska veta rätt väl vilka medier som kräver kontinuerlig bevakning.

SIGNALBYRÅN

Inom Signalbyrån säger man: "Mediabyrå sköter de lätta jobben, vi tar de svåra." Det är nog en överdrift, men Signalbyrån gör verkligen ett svårt arbete. När Mediabyrån tittar på det som sänds ut, undersöker Signalbyrån de kanaler som meddelandena sänds via.

Man tar stickprov på alla typer av dataöverföring för att hitta hemliga meddelanden som kan ha dolts i signalerna, mellan de delar som man normalt ser. Man kontrollerar att extra kopior av holofilmer och liknande som sänds, stämmer med originalen.

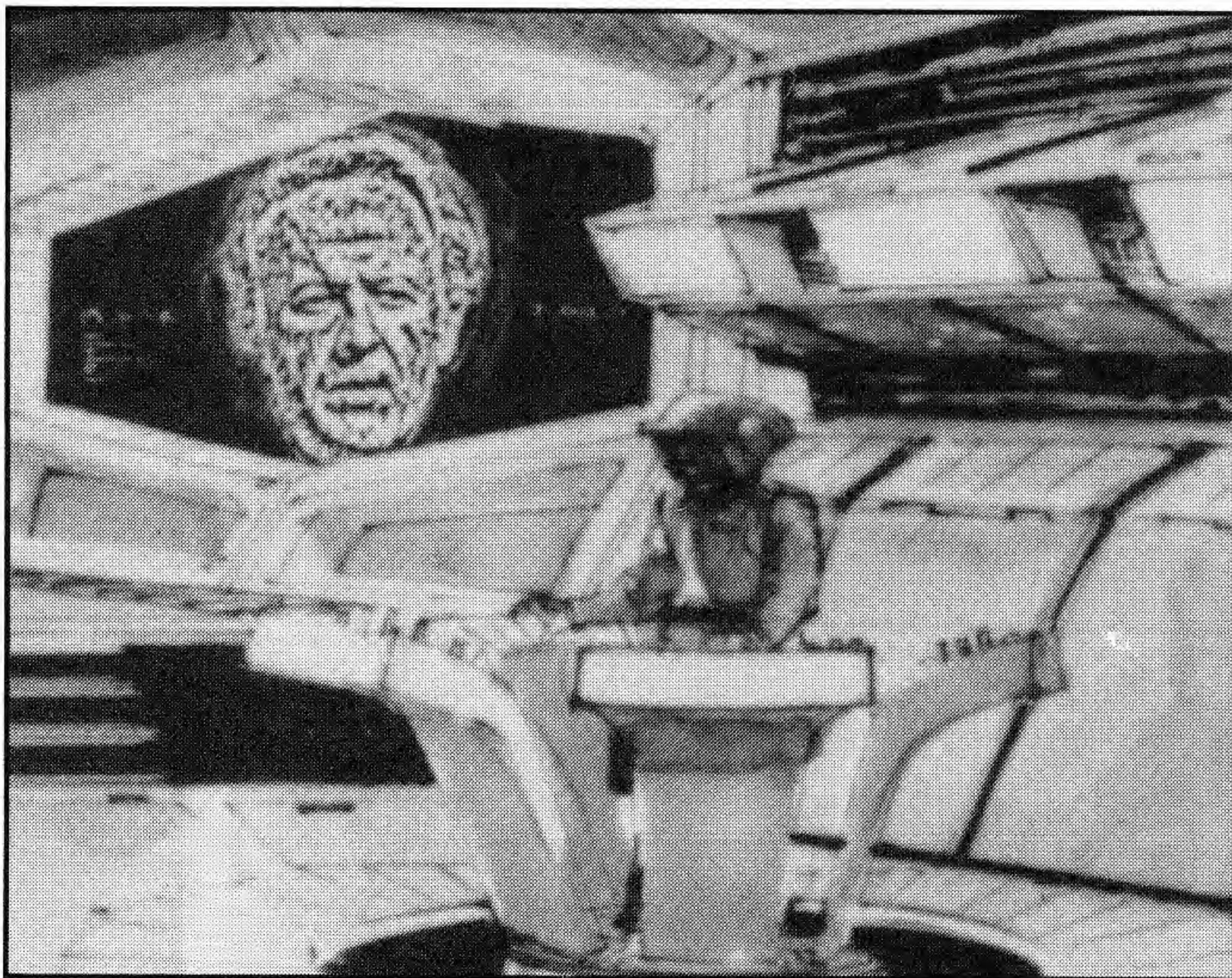
På Mediabyrån säger man att Signalbyrån är "ett gäng som letar i soporna för att lista ut vaden familj talade om vid frukosten". Det har hänt att Signalbyrån gått till överdrift och använt hysteriskt komplicerade matematiska formler för att klämma fram ett icke-existerande meddelande ur kaotiska data. Men det var Signalbyrån som upptäckte att Leia Organa hade ritningarna till Dödstjärnan, genom att analysera läckage av radiosändningar med ESEN (Extremt Svag Energi-Nivå) från hennes skepp.

KRYPTOBYRÅN

När Media- eller Signalbyrån hittar tecken på kodade kommunikationer överlämnar de sina fynd till Kryptobyrå. De som arbetar där kallar sig själva för "lignytiker", men ingen utanför byrån vet vad det betyder — eller om det alls betyder något. Detta är också avsikten.

Lignytikerna har gjort sitt bästa för att skaffa sig ett underligt rykte. De har skickat SPANDOKs till andra byråer med en lätt kod, som muterar till en ful holobild om man inte deschiffrerar det snabbt nog. De försöker knäcka koderna i meddelanden mellan olika byråer och sektioner, och skickar ut ilskna meddelanden när de lyckas.

Ofta flyttar de ingången till sina kontor, eller flyttar hela verksamheten och lämnar bara ett förbryllande SPANDOK som ledtråd till vart de har tagit vägen. All kommunikation från det nya kon-



toret till Sektor Plexus skickas på omvägar via tusentals relästationer, så att de är omöjliga att spåra.

De andra byråerna har klagat hos Ubiktoratet på Kryptobyråns oprofessionella uppträdande. Lignyotikerna försvarar sig alltid med att deras svåra, tidspressade arbete ger dem rätt att vara en smula tokiga. Ubiktoratet beslöt sig för att deras beteende var en tillgång snarare än ett problem. Närhelst Krypto gör något konstigt sätter

man en annan byrå på att utreda det, som om det hade varit en fientlig åtgärd. Kryptobyran har blivit lite lugnare sedan den gången då en lokalavdelning flyttade sitt kontor, varpå det tog åtta dagar för Mordbyran att hitta det och likvidera alla som var där.

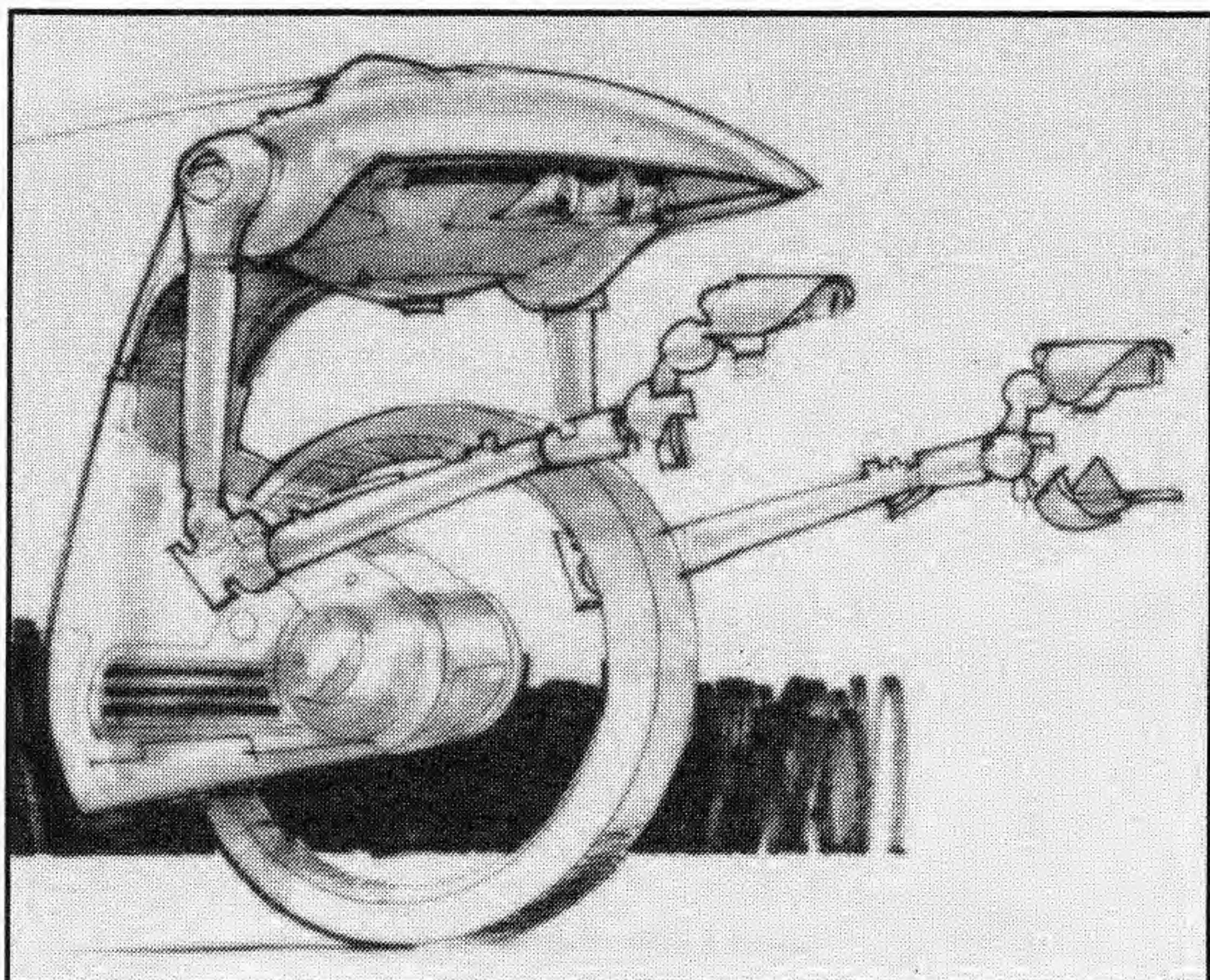
TEKNOLOGIBYRÅN

Teknologibyrån har två uppgifter: att ta reda på hur fiendens maskiner fungerar och att konstruera bättre maskiner åt Imperiet. Byran har en generös budget och en högt kvalificerad personal, som i inspirerade stunder kan åstadkomma tekniska innovationer. Tyvärr är byråns administration inte särskilt kompetent. Den består av tekniker och naturvetenskapsmän som inte alltid prioriterar de projekt som Imperiet är intresserat av.

Därför är Teknologibyrån bättre på att analysera befintlig utrustning än på att producera egna maskiner. När de har en maskin framför sig och order att ta reda på hur den fungerar, finns det ingen i galaxen som gör ett bättre jobb än Teknologibyrån. Det är när de själva måste välja inriktningen på arbetet, som de brukar hamna snett.

FÖRHÖRSBYRÅN

När rebeller och andra fiendeagenter tas tillfånga av Underrättelsetjänsten skickas de oftast till Förhørsbyran. Den är inte lika blodtörstig som sin



motsvarighet inom KOMBNOR, och aningen mindre effektiv på att knäcka rebeller. Förhørsbyran utgår från att Alliansen kommer att göra sitt yttersta för att den information man lyckas pressa ur en fånge inte ska bli till någon nytta. Om man inte tror att fången har helt vital information, går man milt fram. Men man tar mängder av psykologiska prover på fången, och finner man att han är mottaglig kan man sätta in direkt nervprogrammering. Resultaten av denna nya teknik är helt

Från: Dr Tobias, Teknologibyrån, Analyssektionen

Till: Hyndis Kogler, Infiltrationsbyran, Operationssektionen

Ärende: Bättre utnyttjande av protokollrobot typ PO

Bekräftelse: SÄND; TRAN9/9; MOTT

Kontext: 4E16; AFRI; AUND; RFRI;

Fas: PSEG388893131; SYMBOL;
02.00BMUT; 01.00RMUT

Hyndis

Jag är besviken över att du inte har besvarat min begäran om en utvärdering av vår plan för att använda protokollrobotar typ PO för att infiltrera fientliga installationer. För att friska upp ditt minne rörande vår tidigare korrespondens ska jag sammanfatta de viktigaste poängerna:

1. PO-robotar finns nästan överallt. De skulle kunna placeras ut i vilket rebelläger som helst utan att märkas. De skulle ha tillträde till praktiskt taget alla lokaler. Rebellerna skulle aldrig misstänka att Kejserliga underrättelsetjänsten använde sig av en så billig och enkel maskin.

2. Dr Lucien garanterar att endast små modifieringar behövs för att göra PO-roboten till en förstklassig datainsamlare maskin, tusentals krediter billigare än sondrobotar typ Arakyd Viper.

3. Eftersom PO-robotarna har kommunikationsmodulen TranLang III inbyggd kan de tala miljoner språk. Vi vet att rebellerna rekryterar skumma element från alla möjliga planeter. En enda PO-robot kunde ersätta hundratal vanliga, mindre språkkunniga agenter. Tänk bara vilka besparingar det skulle innebära för den Nya Ordningen!

4. Jag kan ordna en imponerande demonstration om du vill. Jag är övertygad om att resultatet skulle imponera på dig.

omöjliga att upptäcka, utom med de mest avancerade medicinska sänderna — och det fåtal sådana som finns är alla i Imperiets händer. Med neurologisk programmering kan man hjärntvätta rebeller så att de blir effektiva dubbelagenter. Visserligen är det dyrbart, men resultatet brukar bli mycket pålitligt och metoden har försett Infiltrationsbyrån med några av dess bästa spioner.

Eftersom rebellerna har upptäckt en del fall där folk har visat sig vara spioner när de släppts fria efter förhör, har Förhørsbyrån ändrat sin taktik. De släpper nu lös fler rebeller än tidigare, ibland även sådana som är av stort värde för upproret. Men bara ett fåtal är hjärntvättade. Eftersom de alla blir misstänkta har Alliansen svårt att bestämma sig för om man ska ta dem tillbaka i aktiv tjänst eller inte. Diskussionerna och oenigheten om detta har bidragit till att sänka stridsmoralen på flera rebellbaser.

Ett annat sätt är att hjärntvätta en fångad rebell och sedan låta honom genomgå plastikkirurgi så att hans utseende förändras. Man ger honom en ny identitet och låter honom värvas som ny rekryt i Alliansen. Det tar längre tid, men ingen agent som infiltrerat upproret på detta sätt har blivit upptäckt.

OPERATIONSSEKTIONEN

Av alla sektioner inom Underrättelsetjänsten är det denna som vanligtvis kallas "Sektionen" — ingen som har jobbat i Underrättelsetjänsten mer än några få dagar skulle drömma om att kalla den för något annat. Sektionen sköter de hemliga operationer som inte kan hanteras av någon systemcell på en enskild planet, därför att operationerna är för stora och resurskrävande, eller ligger utanför deras kompetensområde. Sektionen kan t ex skicka en grupp specialister till en sektor och därmed skapa en insatsstyrka för hela sektorn — eller också kan man skicka några få agenter för att förstärka en systemcell under ett visst uppdrag.

ÖVERVAKNINGSBYRÅN

Övervakningsbyrån är stolt över att den är så liten, särskilt om man jämför med den väldiga organisation KOMB NOR har för samma ändamål, inom ISB. Man har färre än en agent för var sjuttonde inom ISB, ändå sköter man sitt arbete effektivare än de.

Informationssektionen ger Övervakningsbyrån megaSPANDOK med material om möjliga fiender till Nya Ordningen. Övervakningsbyråns genialitet visar sig i deras förmåga att alltid sortera fram just de misstänkta personer som verkligen

är inblandade i anti-kejserliga aktiviteter. Övervakningsbyråns agenter får då veta allt som är känt om den misstänkte. Ofta sätter man fler än en agent på viktiga fall, och man använder sig aktivt av de planetära cellerna.

Övervakningsbyråns agenter har en grundlig utbildning i många olika färdigheter, även stridsfärdigheter. Ute på fältet förväntas de kunna ta itu med alla tänkbara situationer på egen hand — för det mesta finns det inte tid att kalla på förstärkningar. Agenterna ska gripa den misstänkte om han begår ett allvarligt brott, och går det inte att gripa honom ska man stoppa honom med alla tillgängliga medel.

INFILTRATIONSBYRÅN

"Det finns tre sätt att besegra fienden. Det första och mest uppenbara är att slå honom i strid med vapenmakt. Det bästa sättet är att få honom att förint sig själv; få fiender göra emellertid detta. Medelvägen är att förint fienden inifrån. Klok användning av medelvägen gör dina hugg effektiva — om du senare väljer att använda våld. Från medelvägen är det också möjligt att tvinga fienden in på självförintelsens väg."

— Uueg Tching av Kitel Phard, 54:e Kejsaren av Atrisien

Alla agenter som kommer in i Infiltrationsbyrån får höra legenderna om Uueg Tching. Den forntida kejsarens framgångar mot folken och nationerna på de nyupptäckta kontinenterna var spektakulära. Men av större intresse för Infiltrationsbyrån är hur Uueg Tching lyckades infiltrera och omintetgöra inte mindre än 30 olika uppror mot sitt tyranniska styre.

Efter denna indoktrineringskickas Infiltrationsagenter ofta till Informationssektionen, därefter blir de assistenter inom några sektorkontor, och sedan arbetar de inom Uppviglingsbyrån. Agenterna lär sig mängder under denna tid. Många agenter måste dessvärre lämna jobbet efter att ha tagit överdoser av de mnemiotiska droger som man använder för att förbättra inlärningsförmågan. De som klarar sig med förståndet i behåll har ett stort förråd av kunskap.

Därefter följer ett test för att se vilken typ av verksamhet agenten är bäst lämpad för — som dubbelagent, "mullvad" eller "polwocz".

Dubbelagenter är aktiva ombud för Underrättelsetjänsten, som deltar i fientliga handlingar mot Imperiet. Deras uppgift är att ge så god information att Imperiet kan göra mer skada mot Upproret än de operationer som dubbelagenten deltar i gör mot Imperiet.

Från: Hyndis Kogler, Infiltrationsbyrå

Till: Dr Tobias, Analysenheten: Teknologibyrån

Ärende: Era robotplaner

Bekräftelse: SÄND; TRAN9/9; MOTT

Kontext: 5E13; OFRV; DUND; RFRI;

Fas: PSEG7519285763950326; RAD;
00.06BMUT; 00.15RMUT

Dr Tobias

Jag har mottagit alla era meddelanden angående användning av PO-robotar för infiltration. Vi har övervägt saken noga. Jag ger här detaljerade svar på varje del av ert förslag, så att ni kan förstå skälen för vår uppfattning.

1. PO-robotarna finns verkligen nästan överallt i galaxen, eftersom det är en av de 20 populäraste robottyperna någonsin, och fler tillverkas hela tiden. Det betyder att om rebellerna behöver PO-robotar har de inga svårigheter att få tag på dem. Vi misstänker att deras behov är ytterst litet. När det gäller lättheten för dessa robotar att infiltrera upproret, så är den största svårigheten faktiskt att hitta några rebeller som vi kan infiltrera. Våra agenter har i regel funnits på plats i åratal innan de får en chans att gå med i Alliansen. Vi kan inte bara skicka en last PO-robotar till dem.

Dessutom är det lättare att avslöja förräderi hos en robot än hos en levande varelse. Robotarna kan analyseras innan och utan med hjälp av datorer, det kan inte folk.

2. Jag har sett dr Luciens modifikationer. Energireceptorn är täckt av ett membran som delvis är genomskinligt, och faktiskt kan synas ur vissa vinklar — det ser ut som ett tredje öga. Säkert skulle detta väcka rebellernas misstankar.

3. Jag är övertygad om att Ubiktoratet uppskattar era ansträngningar att bespara den Nya Ordningen en massa pengar genom att byta ut agenter mot robotar. Själv uppskattar jag definitivt inte tanken på att ersättas av någon slags vandrande soptunna från Astromech AB. Jag

anser att Infiltrationsbyrå fungerar bäst med levande personal, inte robotar. Vi är fortfarande effektivare än någon robot som finns.

4. Allt detta kan summeras i vårt svar på ert sista argument.

Läs det här noga, dr Tobias. Jag är ytterst förargad över er demonstration. På Stensens koloni finns det gostiska slempölar med högre intelligens än den ni uppvisade när ni startade detta projekt.

Jag satt och läste på min terminal när säkerhetssystemet upplyste mig om att en robot med felaktigt kodat identitetskort hade kommit in på avdelningen en halv sekund tidigare. Jag larmade personal från OrgSäk, och ropade till mig några ur personalen för att stoppa roboten innan den nådde några känsliga områden i stationen. Jag kom runt hörnet och upptäckte en PO-robot som promenerade mot ett av kontoren. Jag upptäckte genast dr Luciens ombyggnad. Er robot hann bara säga "Oj då, det måste ha skett något misstag" innan vi sköt benen av den. När vi försäkrat oss om att den var obeväpnad förhörde vi den. Jag har inte genomgått mer än den grundläggande kursen i förhörsteknik på er byrå, men den här PO-roboten hasplade ur sig hela historien innan jag ens hann stoppa ned laserpistolen.

En kul idé, att försöka stoppa in en falsk PO-robot på Infiltrationsbyrå. Men det var dumt att beordra den att sända sina upptäckter direkt till ert kontor, av två skäl. För det första avslöjas garanterat varje illegitim dataöverföring inom vårt kontor. För det andra var nitvungen att ge roboten de exakta koordinaterna till ert kontor. Hade vi inte redan vetat var det låg, så hade vi fått reda på det av roboten.

Därför var det dumt, Tobias, att skicka ut de där andra åtta PO-robotarna för att hitta rebellbaser och infiltrera dem. Byrå har lyckats hitta sju av dem, men en finns fortfarande där ute. Om vi inte hittar den innan rebellerna gör det, kanske ni snart får tillfälle att bekanta er närmare med rebellernas vapensystem.

En "mullvad" placeras bakom fiendens linjer för att samla uppgifter om fiendens aktiviteter och rapportera dem när tillfälle ges.

En "polwocz" är egentligen en slags varelse som finns i Spinward-sektorn. De lägger sina ägg i groppar djupt under marken, där de kan ligga i åratal utan att märkas. Men när äggen kläcks kryper de hungriga larverna ut och kan, enligt rapporter,

förstöra hela städer i sitt ohämmade ätande. En polwocz är alltså en agent som planteras ut för att användas en enda gång, vid ett kritiskt tillfälle.

ENIKBYRÅN

Renikbyrå ansvarar för renikspionaget inom Underrättelsetjänsten, dvs den avdelning som arbetar med att avslöja och förintä fiendens spioner

och underrättelsetjänst. Om man får reda på en grupp av fientliga spioner, som visar sig kunna vara till nytta för Imperiet, lämnar Renikbyrå över all information till Infiltrationsbyrå, som tar hand om det. Är gruppen däremot farlig eller betydelselös, förstörs den av Renikbyrå.

Avdelningen har byggt upp en mytologi kring frågan om varifrån namnet "Renik" kommer. Man påstår att det en gång för länge sedan fanns en art av fredliga varelser i galaxens centrum, som kallades delorfer. Delorferna brydde sig aldrig om teknologiska framsteg, men många av dem hade en inneboende förmåga att känna på sig när en annan varelse var fientligt sinnad eller avsåg att svika dem, vare sig den andra varelsen var en delorf eller något annat. När de kände sådan fientlighet samlades delorferna till en ritual som kallades "renik", för att rena den fientliga varelsen från dess hat och ondska och göra den mer vänligt sinnad.

Det är emellertid mycket mer troligt att termen Renik kommer från den siste respekterade kontraspionchefen i Republiken, amiral Kiner. Hans kodnamn bestod av hans eget namn skrivet baklänges.

DIPLOMATBYRÅ

Diplomatbyrå är Underrättelsetjänstens allmänna serviceavdelning. Härifrån kommer en stor del av de diplomater, handelsattachéer och liknande personal som finns på de kejserliga garnisonerna, liksom politiska experter som assisterar planetregeringar och moffar. I regel är dessa agenter inte några riktiga spioner. De rapporterar till Underrättelsetjänsten, men huvudsakligen arbetar de med just de uppgifter som de ser ut att arbeta med, som diplomater och rådgivare. Det finns några som är mer aktiva hemliga agenter och skickas på särskilda uppdrag mot rebellerna, men de flesta ägnar sig åt att etablera och organisera systemceller inom sitt område.

DESTABILISERINGSBYRÅ

Detta är "tysta avdelningen", en byrå man sällan hör något om. Destab är mycket tystlåtna om vad de håller på med. Många av Underrättelsetjänstens agenter känner sig obehagliga till mods inför Destabs operationer. Byrå har ofta övergått från vanlig spionverksamhet till rena övergrepp. Med tanke på att moralen inom Kejserliga underrättelsetjänsten över huvud taget inte är direkt fläckfri, kan man ju tänka sig vad Destab sysslar med.

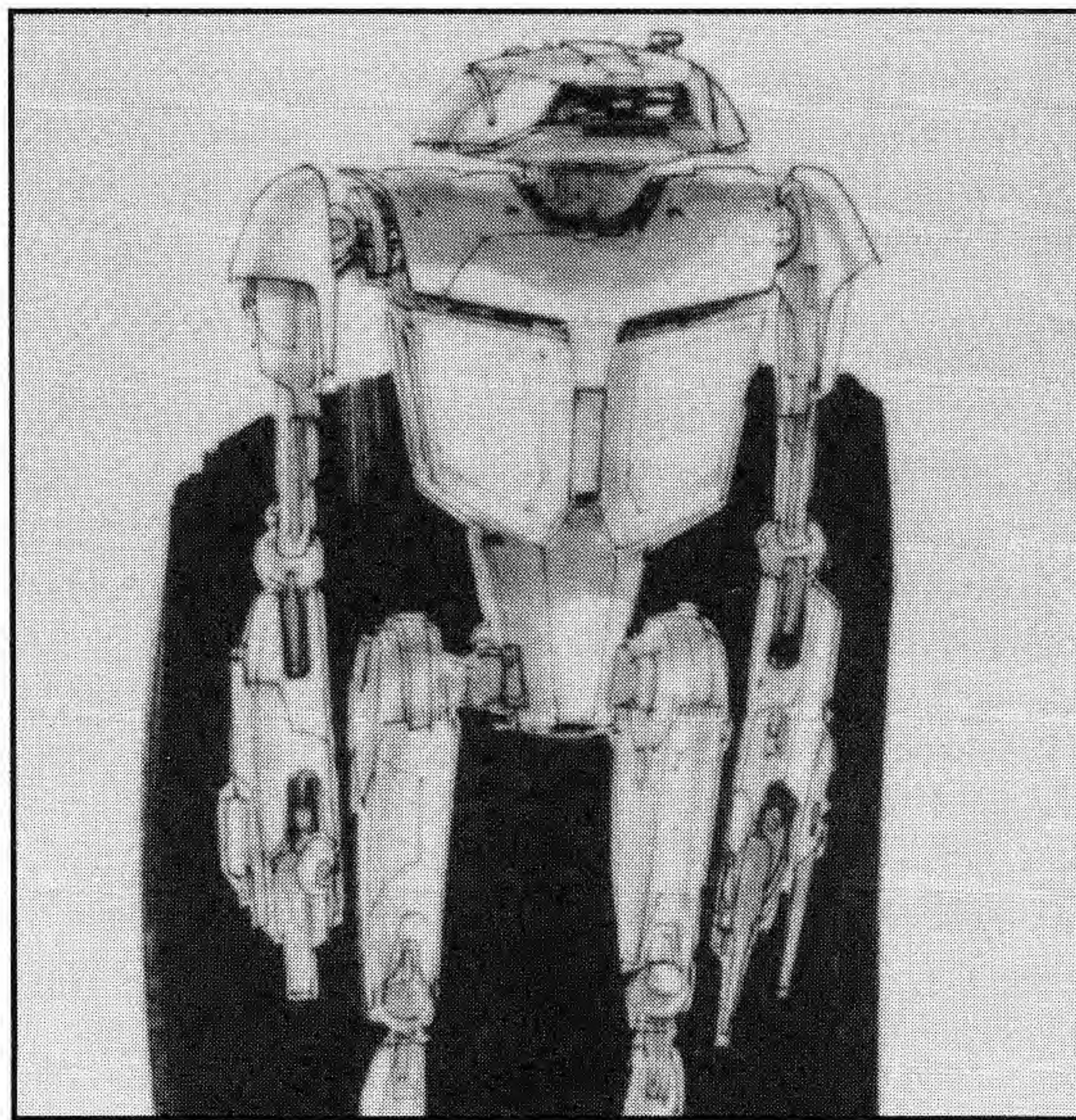
Officiellt är Destabiliseringsbyrå den avdelning som "knyter upp de band som håller samman ett folk, ett samhälle och en regering". Agenter från

andra byråer tycker att Destabs metoder är mer "klippa sönder" än "knyta upp".

MORDBYRÅ

Till skillnad från Destabilisering är Mordbyrå en avdelning som har de övriga avdelningarnas helhjärtade stöd. Lönnmord har länge varit ett accepterat sätt att göra sig av med nyckelpersoner på motståndarsidan. Genom förbudet mot mördarrobotar ser det ut som om Mordbyrås agenter kämpar på lika villkor mot sina offer. Byrå vill gärna bevara denna heroiska "image", men dess agenter är knappast några hjältar och arbetar inte efter några gentlemannamässiga principer. Man utnyttjar varje fördel, använder varje trick och list, för att inte ge sina offer en chans.

Mordbyrå är nog med att endast utse sådana mål som man har en rimlig chans att lyckas döda. Dess agenter har heder av att den verkliga procenten lyckade dåd är högre än den teoretiskt beräknade. Även detta spär på Mordbyrås mystik inom Underrättelsetjänsten.



INFORMATIONSSSEKTIONEN

När Analyssektionen har sorterat, rensat, deschiffrerat och i övrigt behandlat sina data, skickar de dem vidare till Informationssektionen. Där finns experter på alla tänkbara områden: försvar, kultur, ekonomi, vetenskap, teknologi, osv. Man värvar dem från universitet, korporativa sektorn, planetregeringar, konstnärliga och religiösa rörelser, media, den undre världen, till och med avfallingar från upproret.

Informationssektionen kombinerar kunskaper-

na hos sina medarbetare med mycket avancerad databehandling för att förutsäga kommande utvecklingar i galaxen och vad den Nya Ordningens fiender kan tänkas göra härnäst. Resultaten av arbetet skickas till Ubiktoratet. Med hjälp av dessa rapporter lägger Ubiktoratet upp sina långsiktiga strategier och prioriteringar för hela Underrättelsetjänsten.

EXTERNA KOMMUNIKATIONSBYRÅN

Den normala vägen för information mellan sektionerna och planetcellerna är via Sektor Plexus. Externa kommunikationsbyrå (ExKom) har sitt eget kommunikationssystem. ExKom är mycket mindre än Sektor Plexus, men används för nödmeddelanden till och från systemceller och för prioriterade meddelanden inom Imperiets militära styrkor. ExKom används vid de sällsynta tillfällena när Sektor Plexus labyrinthliknande kommunikationer inte är snabba nog.

UPPVIGLINGSBYRÅN

Denna byrå specialiserar sig på att utforska och förutsäga olika former av organiserat motstånd mot Imperiet. Byrån har växt kraftigt de senaste åren, i takt med det växande missnöjet mot kejsarens tyranni.

KRISBYRÅER

Krisbyråerna är ingen normal, permanent del av Underrättelsetjänsten. En sådan byrå bildas när det uppstår en kris någonstans. Varje krisbyrå är till för att hantera en speciell oroshärd. De har ständig kontakt med Ubiktoratet, och ExKom står till deras förfogande för snabba meddelanden till en stormoff eller kejsaren själv om situationen kräver det.

SEKTORBYRÅER

Sektorbyråerna är Informationssektionens grundläggande enheter. Varje sektor i Imperiet har sin egen sektorbyrå, och varje sådan byrå innehåller hundratals experter. Uppviglings- och krisbyråerna hämtar medarbetare från sektorbyråerna när det behövs för att lösa en bestämd situation.

SEKTOR PLEXUS

Sektor Plexus är hjärtat i Underrättelsetjänstens informationsflöde. Sektor Plexus är den mest decentraliserade sektionen. Med sina ytterst avancerade datorer och kommunikationsapparater hanterar Sektor Plexus 99,95 procent av all kommunikation inom Underrättelsetjänsten. Plexus

krypterar, kategoriserar, sänder, lagrar, mottar och avkodar fler meddelanden på en enda dag än de flesta planetära kommunikationsnät hanterar på 800 standardår.

Sektor Plexus ger varje avdelning och varje enskild agent ett kodnummer, och dess datorer beräknar och sänder de PSEG som det är mest sannolikt att de behöver (se "Hur man läser ett SPAN-DOK från Underrättelsetjänsten"). Normalt finns det ett halvduzin PSEG för en fältagent, 5000 för en chefsagent, och över en miljon för en högre tjänsteman. Sektor Plexus spelar in och aktualiserar alla PSEG enligt en komplicerad säkerhetsalgoritm. Om en sändande agents PSEG är för gammalt, sänder datorerna meddelandet till en tjänsteman som avgör om meddelandet ska vidarebefordras eller inte. Meddelanden som är det minsta misstänkta kopieras och skickas till In-KonSpi, Renik och Ubiktoratet.

När ett meddelande sänds via Sektor Plexus kopieras det och befordras till minst två olika kanaler vid varje länk utmed vägen. De enskilda Sektor Plexus-stationerna är överraskande små, och fastän de hålls väl gömda kan man inte lita helt på deras säkerhet. Om fienden skulle förstöra några Plexus-kanaler, kommer meddelandena ändå fram tack vare systemet med parallella sändningar. Meddelanden med lägre prioritet skickas via mindre säkra kanaler, och bara två kopior skickas från varje länk. Men det finns fem eller fler länkar utmed meddelandets väg till slutmålet, och det skickas till ytterligare kanaler även efter att det har nått fram till sin destination. Det innebär att meddelandet skickas till tusentals platser, men bara en av dem är den egentliga mottagaren. Även om meddelandet skulle snappas upp av fienden, är det små chanser att de kan lista ut varifrån det kommit eller vart det riktats — kedjan är för lång.

Det tar tid att skicka meddelanden via många länkar, så viktiga meddelanden skickas via säkrare kanaler med färre länkar. Man skickar då tre kopior per segment för att skydda mot avbrott om en kanal skulle förstöras.

Det finns många tänkbara orsaker till fel och störningar när ett meddelande skickas. Kraftbortfall i apparaturen, signalförsvagning över långa avstånd, störningar från andra källor eller från stjärnor. Meddelandet kan avbrytas av ett annat meddelande med högre prioritet. Datorn kan få information som tyder på att fientliga sensorer försöker snappa upp meddelanden i området, och stänger då av alla sändningar.

När meddelandet når sitt mål jämför Plexus datorer alla de versioner som kommit fram, och syntetiserar fram det meddelande som mest sannolikt är en exakt kopia av originalet. Sedan skapar

datorn autenticitetskoden för meddelandet — ju säkrare kanaler och ju färre avikelser mellan de olika kopiorna, desto större autenticitetsvärde.

PLEXUS ROBOTSKEPP

SektorPlexus har tillgång till en del av Holo-nätet, men större delen av dess meddelanden transporteras mellan solsystemen i robotskepp (PRS). Dessa är små, ytterst snabba rymdskepp som styrs av DL-länkade robotar och datorer. På skeppen finns en navdator, en lagrings/överföringsrobot typ I2-CG (baserad på Cybot Galacticas ED4-modell), en "kaptensrobot" typ R2-M3 (baserad på astromekroboten R2), och en analys/kodrobot utrustad med en TranLang III kommunikationsmodul. Det finns inga utrymmen ombord för levande varelser, och heller inget livsuppehållande system.

Robotskeppen är i stort sett en bränsletank och motor, med ansluten styrelektronik och robotar. De är byggda särskilt för att sända och motta Plexus-meddelanden i ett system och sedan hoppa vidare till nästa utmed sin rutt. Genom en kombination av skeppens snabbhet, robotarnas programmering och effektiva rutter ser man till att inget PRS har längre hopptid än en standarddag, utom i extrema nödfall.

PRS har förmåga att undvika upptäckt genom långdistanssensorer. De kamoufleras för att se ut som gruvsonder eller skrotsamlarsonder för en tillfällig iakttagare.

DATA LÄNK SEKTIONEN

När den Nya Ordningen infördes kom det fram en stark grupp vetenskapsmän som var ivriga att frigöra forskningen från alla de lokala maktstrider som präglade den döende Republiken. De föreslog att man skulle skapa ett väldigt nätverk av datorer, förbundna med holonäten, för att forskare på tusentals planeter genast skulle kunna få fram alla data de behövde. De här vetenskapsmännen gjorde också ritningarna och dataprogrammen till ett sådant system, och presenterade det för Palpatine och hans rådgivare.

Idén förkastades, officiellt för att det skulle bli för dyrt att bygga ut holonätet till den kapacitet som fordrades. Kostnaderna var verkliga, och Palpatine behövde dessa triljoner krediter på annat håll. Men han var också rädd att ett sådant snabbt kommunikationssystem skulle ge medborgarna för stor yttrandefrihet och utgöra en fara för den Nya Ordningen.

Kejserliga Underrättelsetjänsten fick tag på större delen av dokumentationen och programvaran, och rekryterade ett antal av de vetenskapsmän som hade föreslagit nätverket. I stället för

PLEXUS ROBOTSKEPP (PRS)

Skepp: Kejserliga underrättelsetjänstens Tech 4 PRS

Typ: Obemannad budbärarkapsel

Längd: 9 meter

Besättning: I2CG, I2AM 3-robot, A/E-dator integrerade i skeppet

Passagerare: inga

Lastförmåga: ingen

Förråd: inga

Hypermultiplikator: x 0,5

Navdator: Ja

Hyperreserv: Ingen

Hastighet: 7T

Manöverförmåga: 5T

Skrov: 2T

Vapen: Inga

Sköldar: Inga

Färdigheter:

Språk: 9T

Smyga: 7T

Planetsystem: 5T

Söka: 5T

Astrogering: 13T

Programmera/reparera datorer: 6T

Pilot: 4T

Reparera rymdskepp: 7T

den dyrbara holonät-tekniken använde man PRS och plexuslänkar för att binda samman datorerna, och minskade därmed kostnaderna till en tiotusendel. Möjligheten att få tillgång till alla databaser i galaxen, var alltför frestande för att ignorera.

Med hjälp av systemceller över hela galaxen, och genom heroiska insatser av praktiskt taget varenda begåvad medlem av Teknologibyrån, installerade man den nödvändiga programvaran i datornäten i hundratals sektorer. Ändå var det bara ungefär sex procent av de planetära nätverken som man hade lyckats koppla in sig på. De övriga hade för svårknäckta säkerhetssystem för att det skulle vara värt risken att försöka.

Ubiktoratet övervägde att skrota hela projektet eftersom det ansågs för kostsamt i jämförelse med de eventuella vinsterna. Det var då som en Plexus-tekniker vid namn Geothray Camber skickade en serie SPANDOK till dr Lindu Sencker, med ritningar till ett helt nytt avlyssningssystem som skulle kringgå säkerhetssystemen i praktiskt taget alla existerande datornätverk. Senckers grupp lyckades trots stora svårigheter framställa en sådan apparat.

Den kallas för en hyperrynds-omlopps-scanner

(HOS), och med dess hjälp kan Underrättelsetjänsten nu avlyssna datortrafiken på mer än 470.000 planeter. Och det blir fler varje dag.

En HOS lämnas i omloppsbanan runt en planet, i hyperrymden. Dess sensorer fångar upp de skuggor som partiklarna inuti datorer orsakar i hyperrymden. Genom systematisk analys av de uppfångade skuggsignalerna har man nått en pålitlighet på bättre än 78 procent. Det är knappast troligt att man lyckas nå längre än detta fenomenala resultat inom överskådlig framtid.

HOS placeras ut och får service av specialbyggda PRS, som kan leta reda på en HOS i hyperrymden. Det kan ta timmar och vore helt omöjligt om det spårandes skeppet inte redan visste ungefär var dess mål fanns. Sedan kopplar RPSet ihop sig med HOSen i omloppsbanan.

För att överföra stora mängder data eller reparera en HOS måste PRSet tillfälligt gå ur hyperrymden. Under den tiden är det sårbart, och man försöker hålla nere den tid som tillbringas i normalrymden till ett minimum. Så fort reparationen eller dataöverföringen är klar återvänder man till hyperrymden — HOSen till sin bana och PRSet till sitt möte med nästa plexus-länk.

SYSTEMCELLER

Underrättelsetjänsten har grundat miljontals systemceller överallt i galaxen. De finns på varje bebodd planet, och även på några obebodda som är lämpliga mellanstationer eller lyssnarposter. En systemcell kan bestå av från en enda person till hundratals agenter, men de flesta har fyra till 20 medlemmar. Oftast rekryterar man sina agenter från den lokala befolkningen och utbildar dem på andra ställen enbart om det är helt nödvändigt.

Systemcellen är Underrättelsetjänstens grundläggande enhet. När Ubiktoratet planerar sin strategi tänker man hela tiden i termer av operatio-

ner som kan utföras självständigt av de enskilda cellerna och koordineras av de olika byråerna. Systemcellernas medlemmar känner till kommandostrukturen omedelbart ovanför dem själva, men får sällan veta något om resten av Underrättelsetjänsten. Särskilt noga är man med att de inte får veta något om andra systemcellers existens eller verksamhet.

Underrättelsetjänsten ger viss assistans åt systemcellerna. Den enda standardiserade typen av utrustning är RWStar A/P, en kommunikationsdator som sänder och tar emot meddelanden till och från Plexus robotskepp eller plexus-kanaler. Övrig utrustning skaffar systemcellen själv, eller också lånas den utan bort för ett bestämt uppdrag. Ibland hämmas verksamheten av brist på avancerad utrustning, men för det mesta kompenserar man för det genom sin egen påhittighet.

En cell kan öka sin status inom Underrättelsetjänsten genom att skaffa utrustning från sina fiender. Med det menas inte bara Alliansen utan även den undre världen och ibland till och med KOMB NOR.

JUSTERINGSSEKTIONEN

Detta är den mest elitbetonade avdelningen inom Underrättelsetjänsten. Den består av agenter som får sina order direkt och personligen från Ubiktoratet. Inga sådana order skrivs någonsin ned eller arkiveras, och det existerar ingen dokumentation hos Sektor Plexus om dessa agenter.

När Ubiktoratet anser att en kritisk situation har uppstått och att läget inte kan kontrolleras på normala sätt, men ändå inte är helt hopplöst — då kallar man in Justeringssektionen för att återställa ordningen. Ubiktoratet informerar agenten om problemets natur och vilka resurser som finns tillgängliga för att lösa det. Sedan är det upp till Justeringssektionen att se till att jobbet blir gjort.

KAPITEL FYRA

KRIGSMAKTEN

(Sammanställning urolika källor, bl a SPANDOK, datarapporter och kommunikéer)

Imperiets makt har inte uppstått över en natt, fastän årtal av planering och förberedelser från kejsaren har möjliggjort en militär expansion av nästan ofattbara mått. Slutet på Republiken och början på Nya Ordningen var en tid av stora förändringar inom krigsmakten. Efter det kejserliga nederlaget i slaget vid Yavin har ännu fler förändringar beslutats — varav många fortfarande inte ens meddelats de berörda avdelningarna.

FLOTTAN

Flottan har växt enormt sedan republikens undergång, men dess uppgifter har förblivit i stort sett desamma. Den ska hålla rymden fri från allt som hindrar en lönsam handelstrafik, skydda Imperiets planeter från yttre angrepp, och stödja planetregeringarna i politiska kriser. Den sistnämnda uppgiften har blivit allt svårare sedan Nya Ordningen infördes.

På Republikens tid kunde flottan gå in och kväsa oroligheter i ett solsystem, i trygg förvisning

om att majoriteten av invånarna välkomnade deras ingripande. Nya Ordningen har ändrat på attityderna i många av solsystemen, och det är endast med hjälp av sin kraftigt ökade militära styrka och eldkraft, som flottan har lyckats kompensera för det ständigt växande motståndet mot den kejserliga regimen. Och man väntar sig att problemen kommer att bli allt värre.

ÄNDRAD CIVIL BEFÄLSSTRUKTUR

I Republiken hade planetregeringar rätt att tillkalla flottan om ett nödläge uppstod. Om man trodde att styrkorna behövdes i mer än sju standarddagar skickade man samtidigt en petition till Senaten, men de flesta operationer kunde klaras av på en vecka. De enda långvariga kampanjerna var jakten på pirater i de yttre områdena, och där deltog hundratals världar som drabbats av piratdåd. Efter Senatens upplösning behöver flottan inte längre svara på nödrop från planetregeringar, inklusive kejserliga planetguvernörer. Den nya doktrinen säger att enskilda planeter är för obetydliga för att de ska ha rätt att bestämma över en så viktig resurs som flottan, ens för kortare perioder.

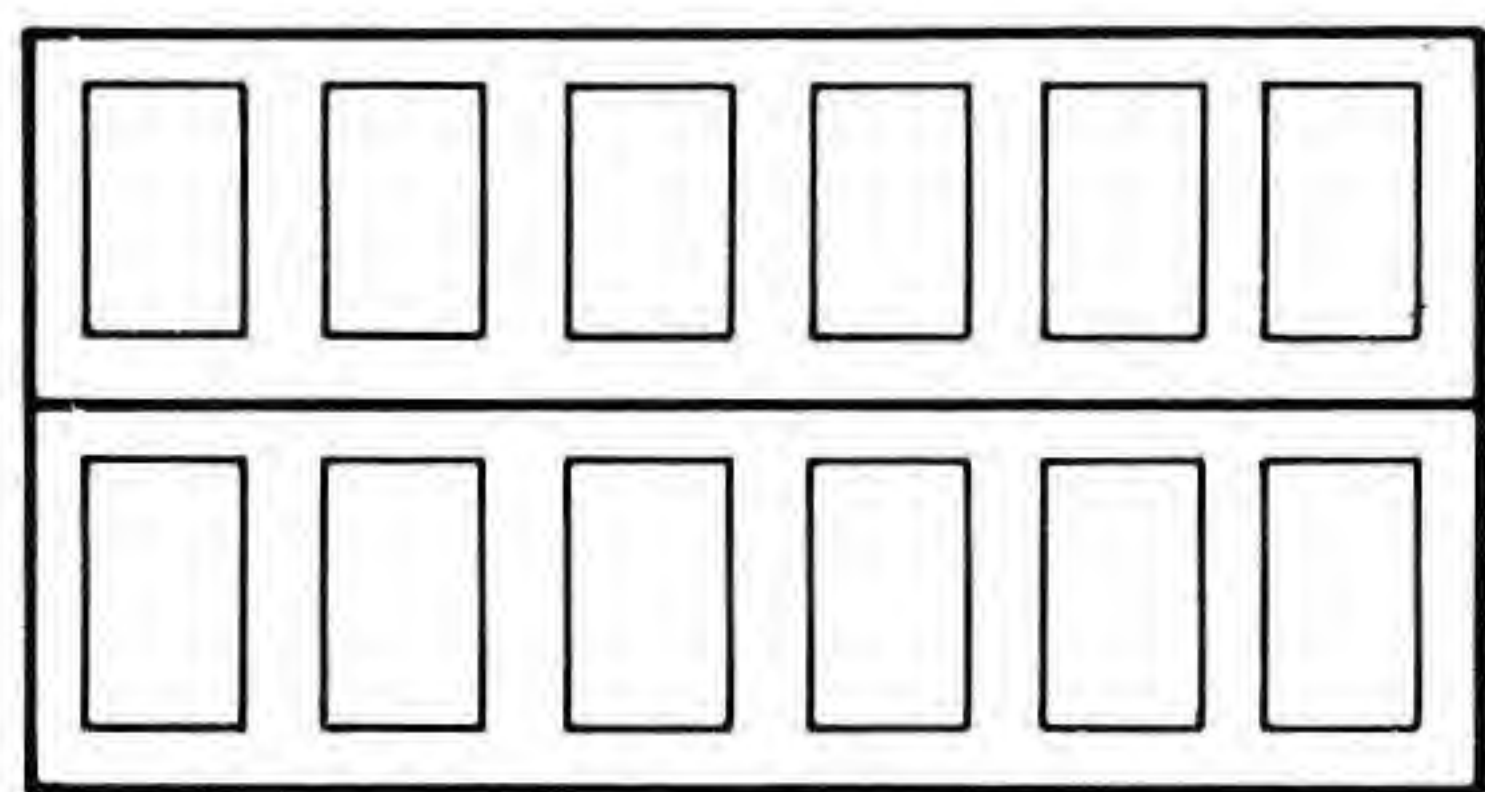
Civila order skickas nu via sektorgrupperna, från regionala moffar, stormoffar eller kejsaren själv. Mindre enheter tar sina order enbart från officerare i den korrekta befälskedjan. Detta är definitivt en skillnad mot Republiken, där senatorer och andra mäktiga politiker direkt kunde skicka flottans skepp — ibland hela eskadrar — på uppdrag utan att behöva gå den officiella vägen via de ansvariga officerarna.

Denna förändring har uppfattats mycket positivt i flottan och har ökat stridsmoralen. Befälharna vet nu att de arbetar inom en strategi som har bestämts av myndigheter som kan överblicka hela situationen. Officerarna har rätt och skyldighet att utföra sina order på bästa möjliga sätt, och vet att det inte kommer att ske någon partipolitisk inblandning i deras åligganden.

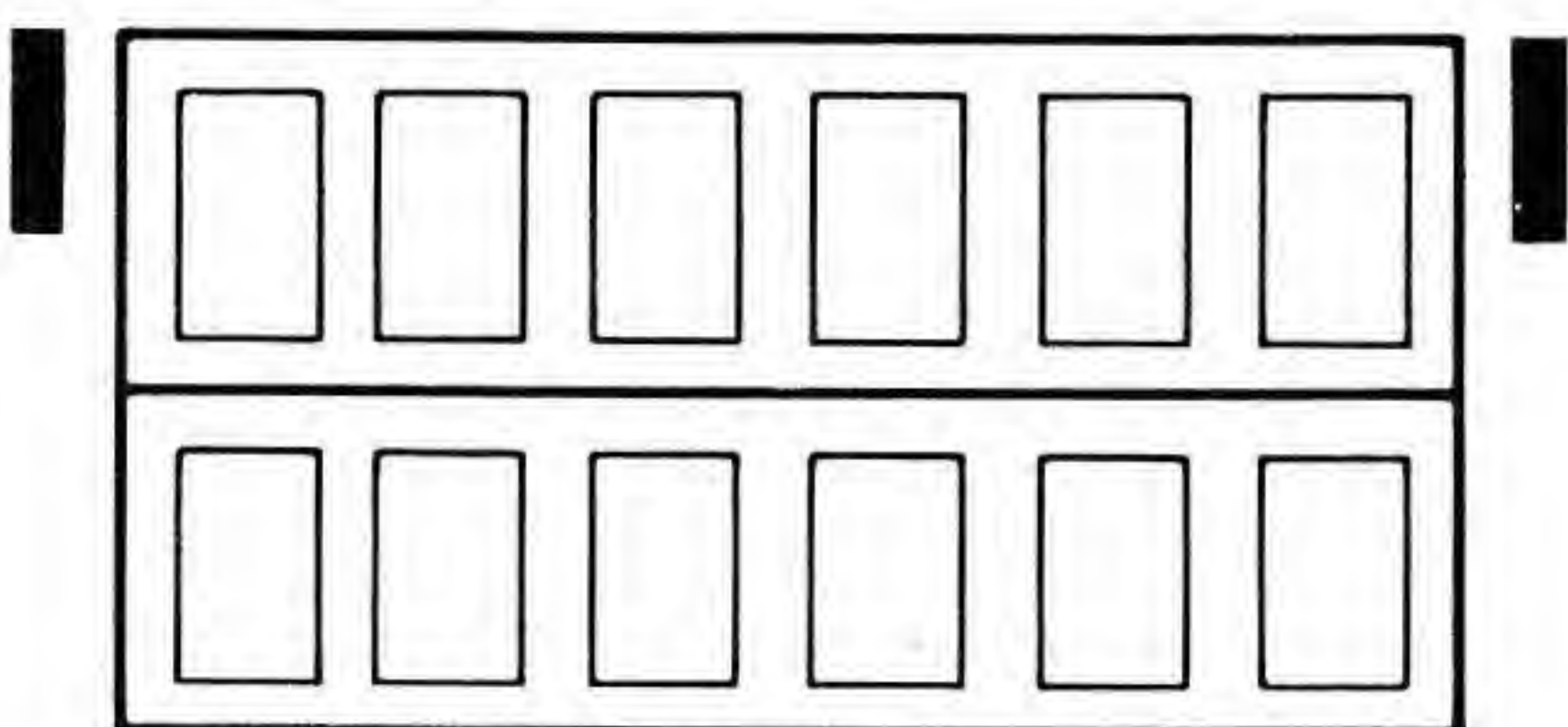


KEJSERLIGA GRADBETECKNINGAR

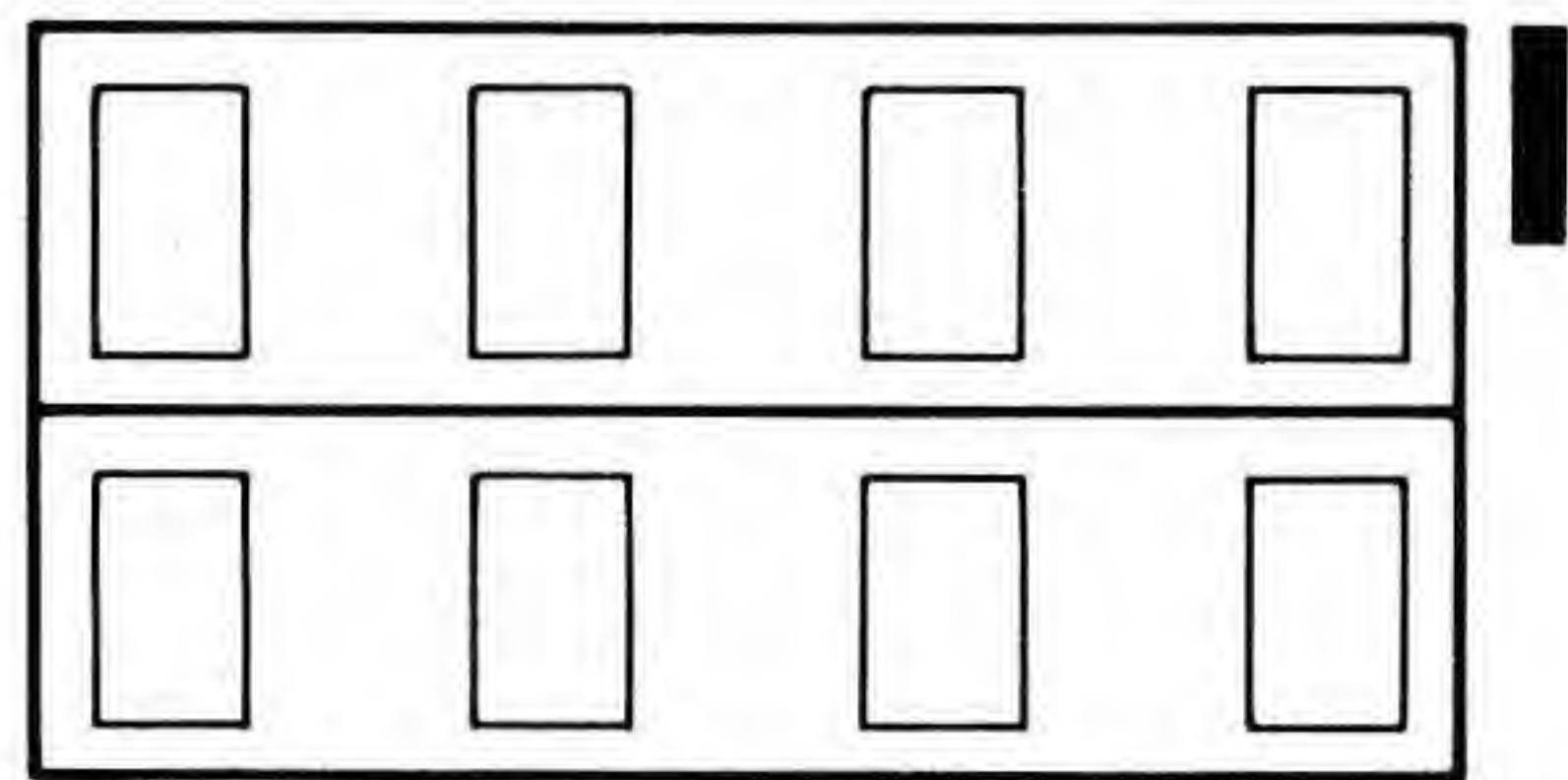
Gradbeteckningar och cylindrar kombineras för att ange befälsordningen i de kejserliga vapenslagen. Dessa exempel kan anses vara en övergångstyp tills dess omorganisationen som föranleddes av slaget vid Yavin har slutförts.



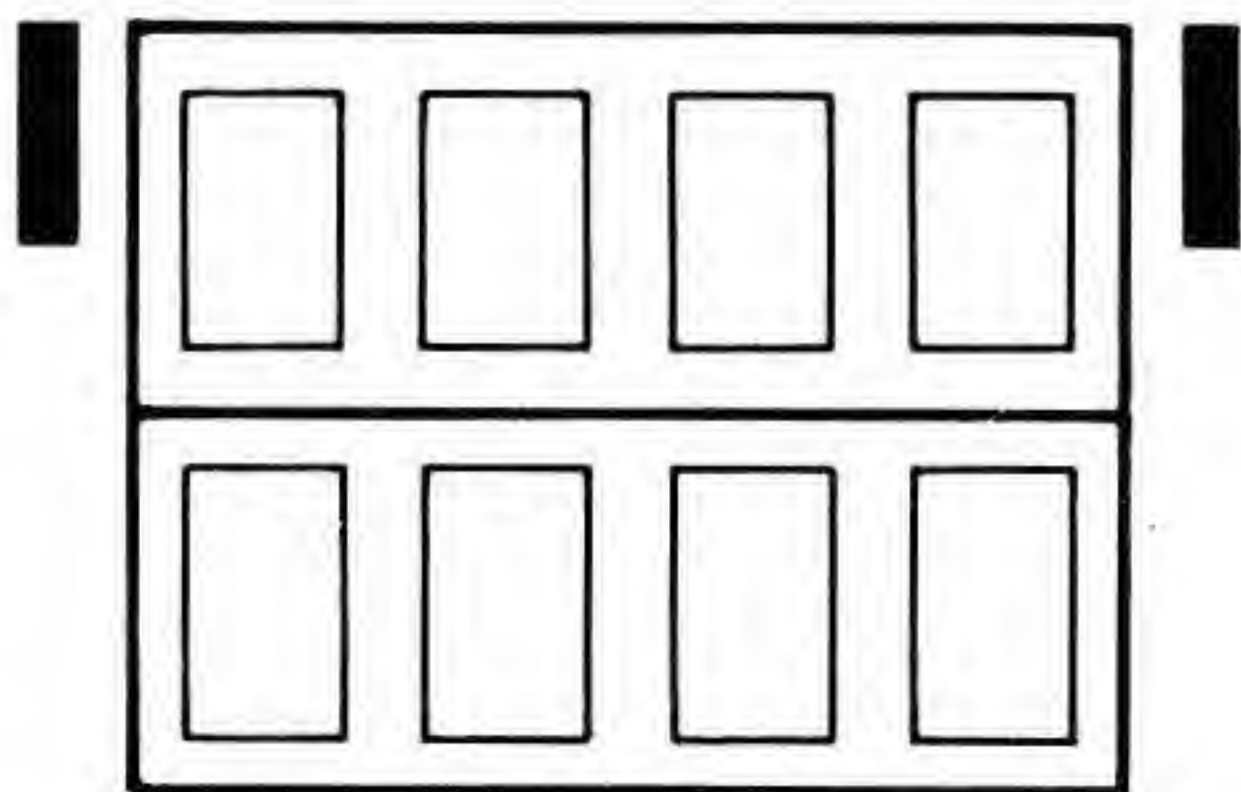
ÖVERBEFÄLHAVARE FÖR EN PRIORITERAD SEKTOR



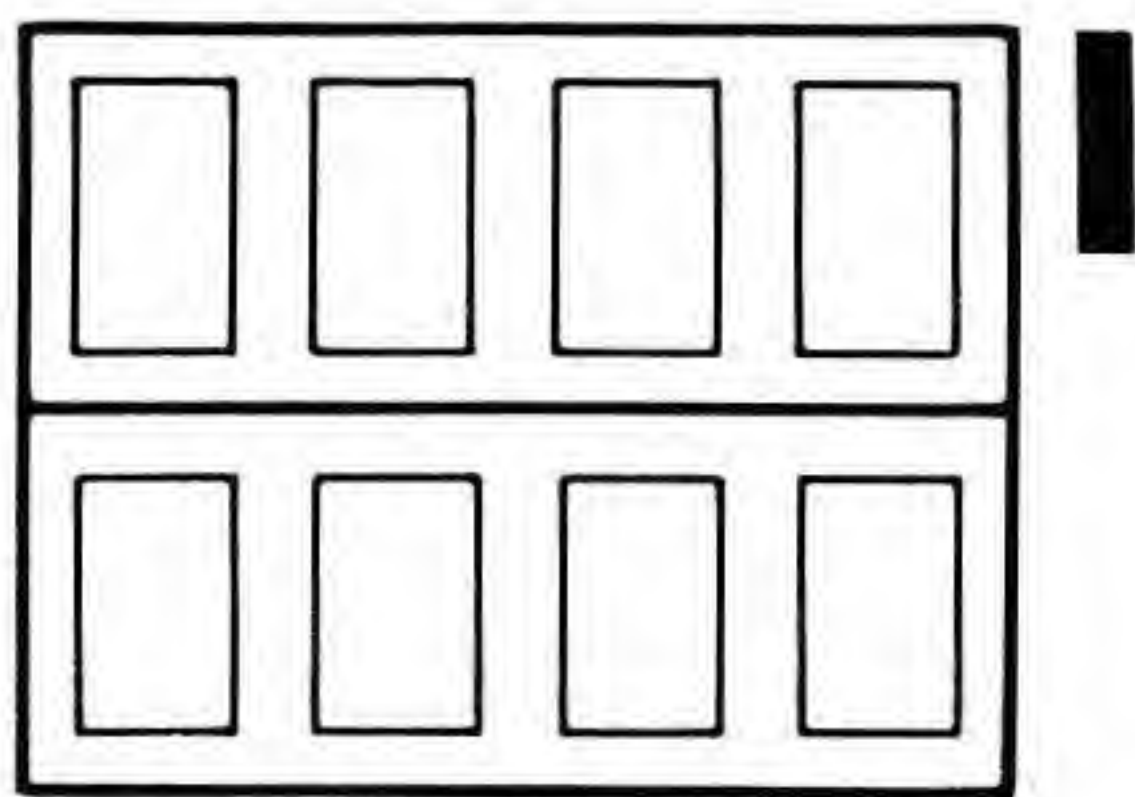
AMIRAL



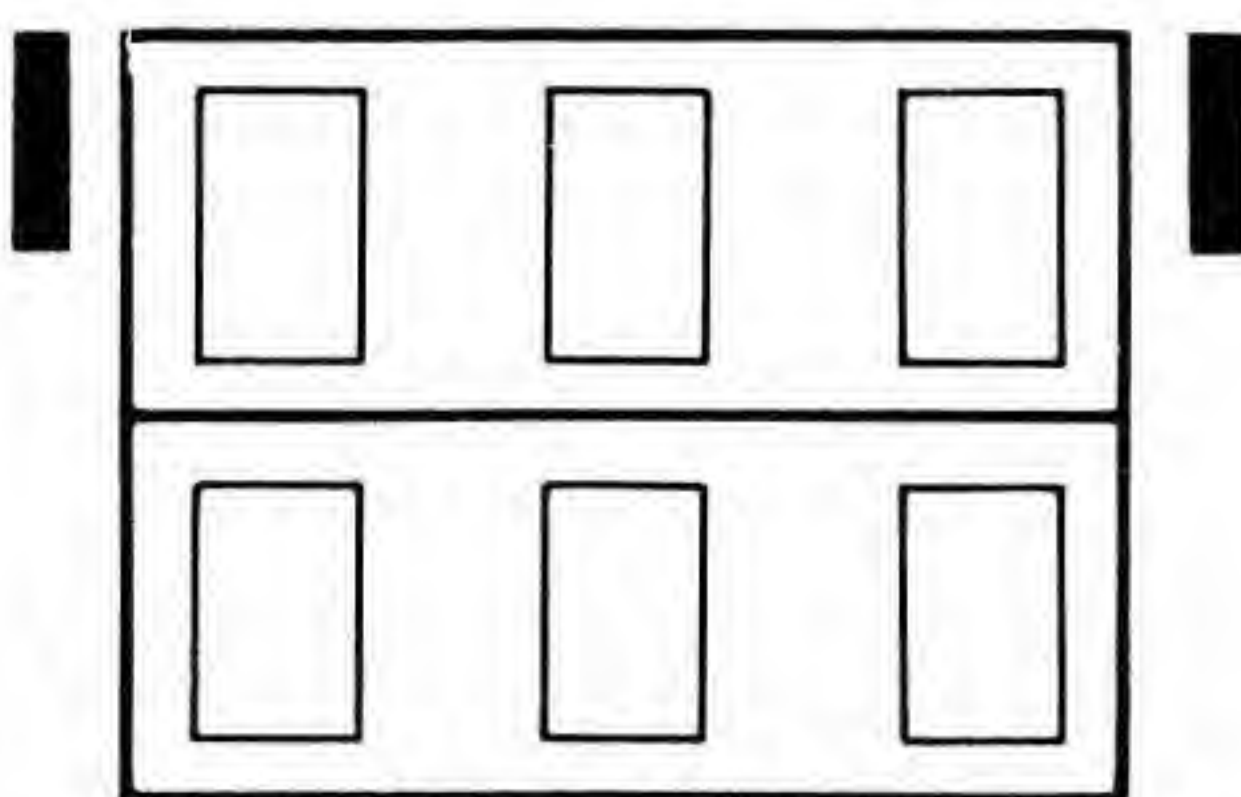
GENERAL



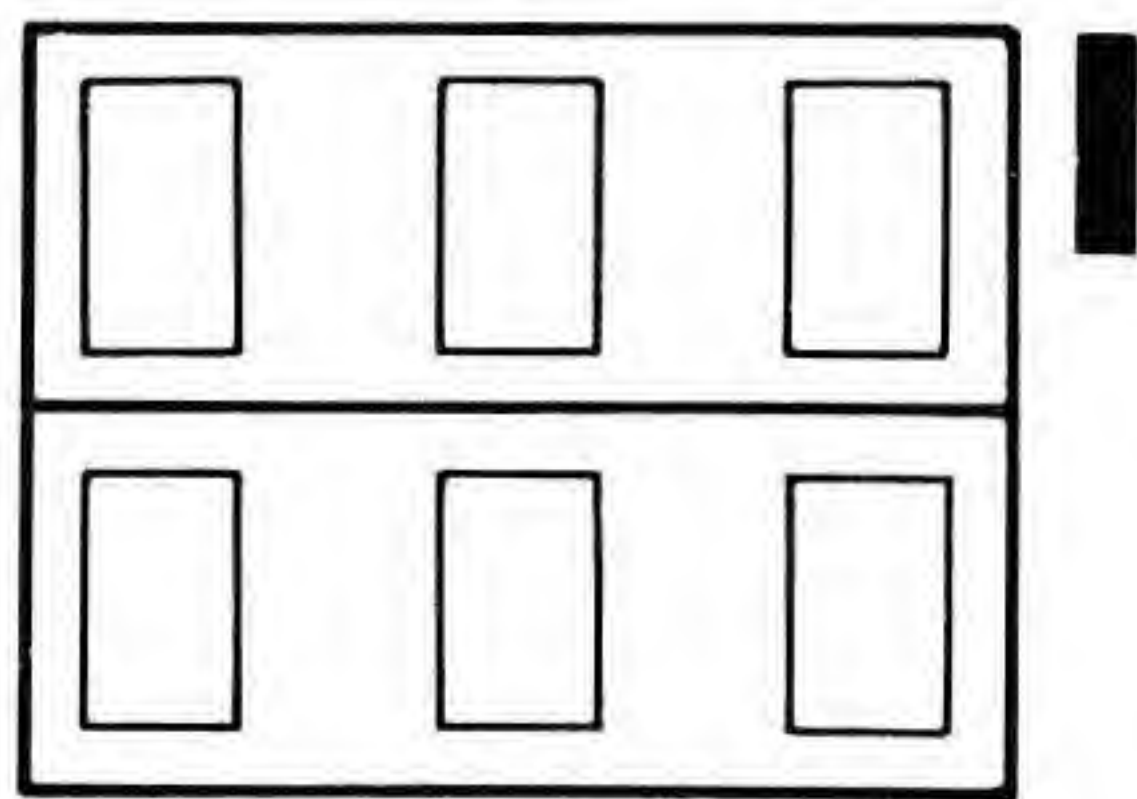
ÖVERSTE



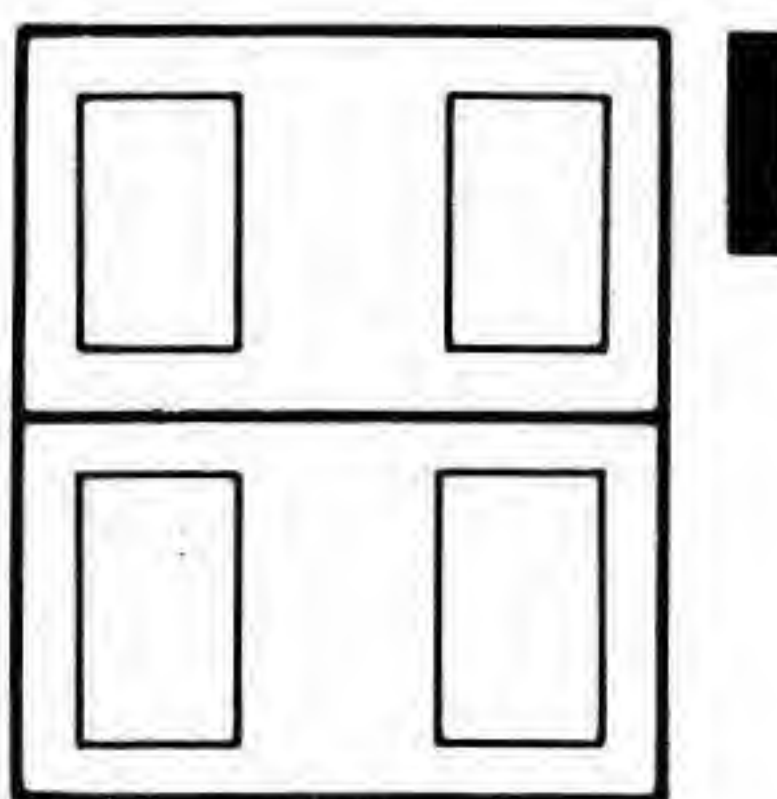
MAJOR



KOMMENDÖR



KAPTEN



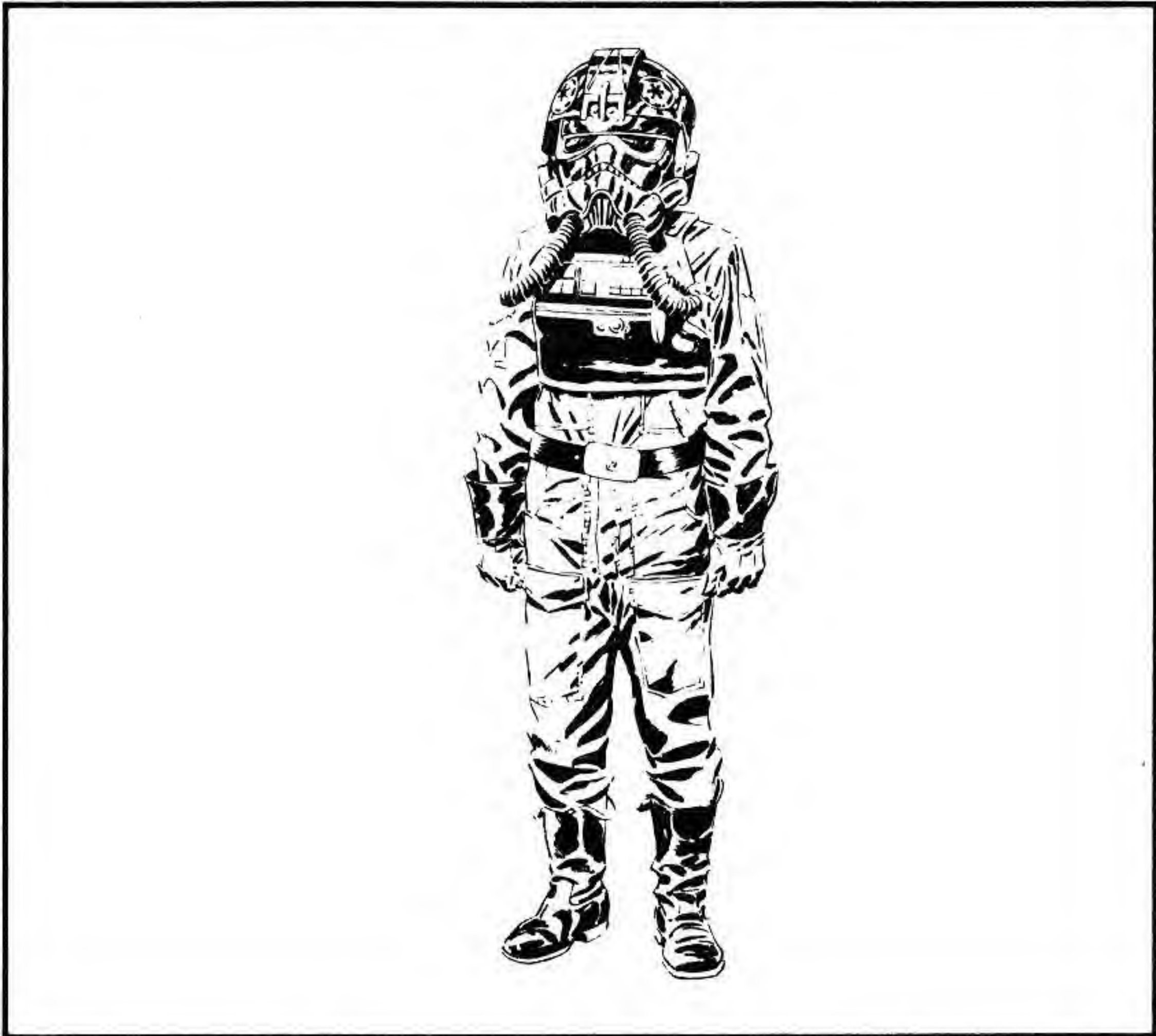
LÖJTNANT

Flottans befälsstruktur

Flottan har ändrat sin befälsstruktur för att anpassa sig till organisationens ökade storlek. Man har infört mellanliggande befälsnivåer som inte fanns på Republikens tid. De flesta lägre officerare befordrades till dessa nya nivåer, medan de högre officerarna behöll sina ranger men fick mer att bestämma över. En amiral i Kejserliga Flottan för befäl över tio gånger så stora styrkor som en amiral gjorde i Republiken.

Flottans personal

På alla flottans skepp finns varierande antal av de följande typerna av personal.



Piloter

En pilot kan föra allt från en väldig stjärnjagare till ett litet TIE-skepp. Piloterna är ryggraden i flottan, den viktigaste gruppen i denna organisation som ska skydda rymdrutterna från pirater, smugglare, xenomorfa inkräktare och rebeller.

Flottan har de skickligaste piloterna i galaxen. Efter det sägenomspunna och glamourösa mönster som lades fast under republikens tid utbildas dessa piloter vid de finaste rymdakademierna i Imperiet. Vid dessa fina skolor får de lära sig betydelsen av plikttrohet och att upprätthålla ordningen, i motsats till att försvara sig mot aggression.

Allt eftersom kriget rasar vidare och båda sidor snabbt blir av med sina piloter, har Imperiet börjat rekrytera civila piloter och andra med flygvana, för att fylla ut leden tills nya årskullar examineras från akademierna.

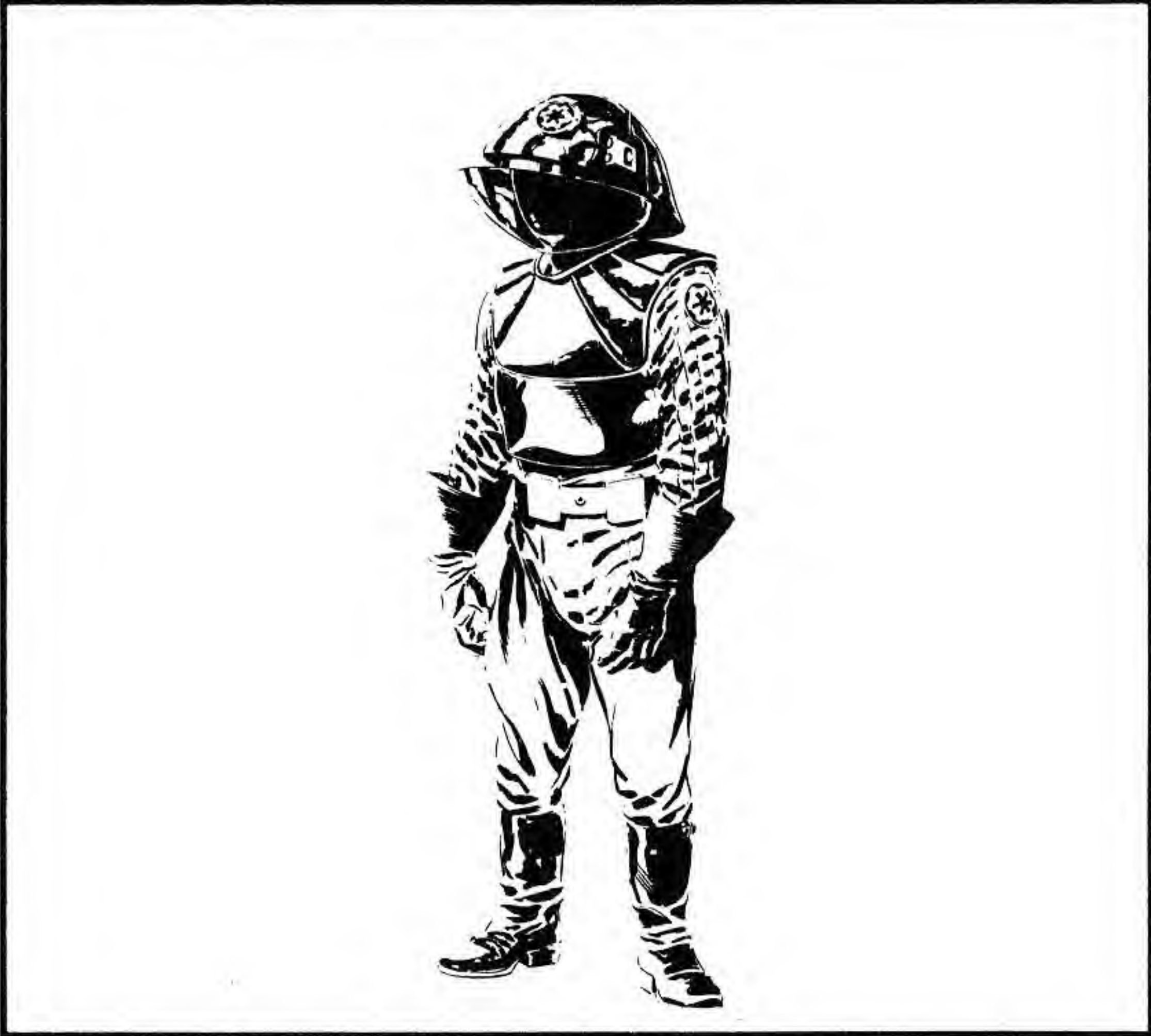
TIE-piloterna är en elitkår inom flottan. Alla kandidater till TIE-utbildningen undergår noggranna tester för att avgöra om de är lämpade att flyga de bästa stridsskepp Imperiet äger.

Kejserlig pilot

SMI 2T+1	ITF 2T
Laservapen 3T+1	Söka 3T
Ducka 3T+1	STY 2T
BIL 1T+1	TEK 1T+1
Planetsystem 2T	Datorprogram-
MEK 3T	mering 2T+1
Skeppsartilleri 4T	Reparera rymd-
Pilot 5T	skepp 3T+1

Artillerister

Artilleristerna är en speciell underavdelning till pilotkåren. Alla kejserliga skepp större än enmansversionerna av TIE har åtminstone någon sådan specialist ombord för att sköta de högteknologiska vapnen.



Kejserlig artillerist

SMI 2T+2	ITF 1T+1
Laservapen 3T+2	STY 1T+1
Tunga vapen 4T+2	TEK 2T+1
BIL 1T+1	Reparera
MEK 3T	kanoner 4T
Skeppsartilleri 5T	
Energisköldar 4T	

De flesta artillerister är antingen piloter under utbildning eller piloter som misslyckades med att ta examen i alla de färdigheter som krävs för att flyga ett skepp. Men det betyder inte att artilleristerna är några taffliga eller misslyckade personer. De har säker blick, snabba reflexer och god vana vid utrustningen.

De utbildas på att hantera alla typer av tyngre vapen, från enkla laserkanoner upp till stora turbolaserbatterier och även den nu förstörda superlasern som var Dödsstjärnans huvudbeväpning. Förutom själva vapnen tränas artilleristerna också med särskilda datoriserade hjälmar som inte bara ger skydd utan också innehåller makrokikare och sensorer för att hjälpa dem sikta mot snabbflygande jaktskepp.



MARINSOLDATER

För att skydda sina många linjeskepp utan att behöva ta hjälp av armén har flottan bildat en egen kår av marinsoldater. De tränas i vanliga stridsfärdigheter och även i konsten att överleva ombord på de stora skepp som patrullerar galaxen i kejsarens namn.

Deras uniform är likadan som den som bars av besättningen på Dödsstjärnan. De är helt klädda i svart, skickliga krigare, men också kunniga i annat som behövs ombord på ett stort skepp. De sköter bevakningen, trafikkontrollen i hangarerna, övervakning av sensorer och mycket annat, när de inte behövs för stridstjänst.

MARINSOLDAT

SMI 2T+1

Laservapen 3T+1

Ducka 3T+1

Granat 3T+1

BIL 1T+1

Fixare 2T+1

MEK 1T+2

ITF 3T

Söka 4T

STY 2T+2

Slagsmål 4T+2

TEK 1T

UTRUSTNING

Under republikens tid kom de olika detaljerna i soldaternas utrustning i ständigt nya utföranden. Det var nästan regel att en rekryt fick en utrustning under utbildningen och en helt annan när han kom ut i tjänst som färdig soldat.

I den Nya Ordningen, och särskilt efter den massiva upprustningen efter slaget vid Yavin har flottan fått toppmodern, enhetlig utrustning. Det är bara de lägre, planetbaserade enheterna, som fortfarande använder den gamla icke-standardiserade utrustningen i någon större utsträckning.

ARMÉN

Om man säger att flottan blivit förnyad av den Nya Ordningen, måste man konstatera att armén återuppväckts från de döda. Under Republikens sista tid förföll armén till en dåligt tränad polisstyrka med tjusiga teateruniformer. De användes till garnisonstjänst på diverse planeter och tjänade ofta som en barriär mellan bråkande lokalinvånare. Flottan ansvarade för att frakta armén till dess destination och plocka upp resterna efteråt. Officiellt var det meningen att flottan skulle ge understöd med skepp i omloppsbana, men i verk-

UNDER DEN RÅDANDE KRISEN...

(Ett holomeddelande till det Galaktiska Imperiets medborgare från Ars Dangor, kejsarens Rådgivare.)

Lojala undersåtar.

Vi lever i en farlig tid. Vårt stora Imperium av förenade solsystem står inför ett hot som kan förinta oss om vi inte handlar snabbt.

Som alltid kommer vi att handla snabbt.

Upproret mot kejsarens kloka och rättvisa styre har flammats upp till en större låga än vi hade förutsett. Det hotar att utvecklas till ett inbördeskrig, och därför har vi förklarat att undantagstillstånd råder.

För att bättre kunna skydda våra medborgare och våra medlemsvärldar har kejsaren suspenderat Senaten och själv tagit ansvaret för rikets styrelse, så länge undantagstillståndet råder. Moffarna och stormoffarna kommer att ha direkt kontroll över sina solsystem till dess att faran är över.

Vi räknar med att ni alla gör ert yttersta för att bistå oss i denna kristid.

Er tjänare,
Ars Dangor
Rådgivare

AMIRAL JERJERRODS VITNESMÅL

(Från den gamla Republikens dagar, en holinspelning av Senatens Säkerhetshearing, Flottans underkommitté, Anskaffningskommissionen: Dokument nr RS.SS. 225863a.NS.1771.PP.24)

Senator Goppel: Amiral Jerjerrod, ni har antytt för denna kommission att ni hyser vis-sa misstankar angående vår ärade Republiks anskaffningsprocedurer. Skulle ni kunna förklara varför ni insisterar på att underminera Republikens förtroende för sin Flotta med era uttalanden riktade till allmänheten, hellre än att gå genom de ordinarie kanalerna så som det anstår en officer?

Amiral Jerjerrod: Senatorn från Erigorm har inteläst mina rapporters särskilt noggrant. Jag har rapporterat till de rätta instanserna ovanför mig och till mina kolleger i Amiralitetet. Mina uttalanden riktade till allmänheten, som ni behagar kalla det, herr senator, togs från de rapporter som jag har lämnat in. Jag har inte haft något som helst att göra med deras spridning.

Senator V'troren: Men om ni inte läckte de här rapporterna till medierna, vem gjorde det då? Vem annars skulle vara motiverad att förkunna er speciella ståndpunkt?

Amiral Jerjerrod: Senator V'troren, varenda varelse som tjänstgör vet att konstruktionen hos de vapen han använder, de skepp på vilka han tjänstgör, de robotar och datorer på vilka hans liv hänger, varenda utrustningsdetalj som han förväntas använda, är en senatskompromiss för att hålla alla röstande kommersiella intressenter lyckliga. När en besättningsman ger sig in i en strid med en sådan utrustning, är den bittra tillfredsställelsen att våra fiender antagligen stal sin utrustning från oss hans enda tröst.

ligheten var flottan alltför utspridd för att kunna vänta på att en ytkampanj skulle bli klar. Flottan höll hårt i sina dyrbara stridskepp, så armén fick ingen som helst hjälp med att hålla luften och rymden fri från fientliga skepp när flottan väl hade gett sig av. Stridsmoralen var usel och ledarskapet var värdelöst.

Den Nya Ordningen innebar en komplett översyn av armén. Hård träning och aktiv rekrytering återinfördes, och armén fick utvidgade uppgifter. Snart var kommandoattacker på fientligt territorium rutin för de reguljära trupperna och inte bara

för ett fåtal små elitenheter. Man tränade nu dagligen för komplexa anfall, och den kejserliga doktrinen befallde att flottan var skyldig att stödja landsatta trupper under operationernas kritiska faser.

Doktrinen fastställde dessutom att alla garnisoner och arméstyrkor som kunde förväntas slåss på marken under längre tid skulle få tillräckligt flygunderstöd av flottan, med tex TIE-skepp, som skulle knytas till arméns styrkor under hela operationen. Snart utarbetades en standard så att arméns befälhavare kan veta i förväg vilka resurser de har att arbeta med.

ÄNDRAD CIVIL BEFÄLSSTRUKTUR

Förr stod armén nästan uteslutande under befäl av regeringarna på de planeter där den arbetade. Detta var framför allt en ekonomisk nödvändighet. De flesta planeter hade ett avtal som innebar att de betalade hälften av kostnaderna och stod för hälften av utrustningen när armén arbetade där, till skillnad från flottan som betalades av hela Republiken gemensamt. Detta var också en av huvudorsakerna till arméns förfall. De fattiga planeter som behövde hjälp från Republiken klagade ständigt över kostnaderna för de militära styrkor som var stationerade hos dem. Arméns budget minskade ständigt medan flottan fick oförändrade anslag.

Efter införandet av den Nya Ordningen, och särskilt efter Senatens upplösning, har armén omvandlats till att bli den yttre manifestationen av Imperiets närvaro överallt i galaxen. Vare sig det är svartklädda soldater eller vitpansrade stormtrupper, har armén vuxit till den järnnäve som nu trycker ned alla de miljontals planeterna i galaxen och tvingar dem till underkastelse.

ARMÉNS BEFÄLSSTRUKTUR

Armén valde en annan väg än flottan när den stora upprustningen började. Armén behöll sin gamla befälsstruktur, och ökade bara antalet underbefäl. Det har gett armén en kort väg från de högre befälen ned till trupperna och har bidragit till deras effektivitet.

Den Nya Ordningen gav armén möjlighet att befria sig från gammalt dödkött och rensa ut de officerare som kunde tänkas motsätta sig kejsarens styre. Redan under de första veckorna avskedades över tre fjärdedelar av officerarna. Efter slaget vid Yavin har flottan och armén förts allt närmare varandra genom att armésoldater placerats ombord på flottans skepp för att skapa mer kompletta stridsenheter.

ARMÉNS PERSONAL

Armén innehåller många olika specialister och personalgrupper, men de flesta ingår i någon av nedanstående kategorier.

INFANTERIET

Infanteriet utgör huvuddelen av arméns markstyrkor. Deras uniformer liknar marinsoldaternas i flottan, komplett med hjälm. Men armén har grå uniformer och pansar som skyddar delar av kroppen.

Soldaternas utbildning är helt inriktad på strid, och det är de bra på. De behärskar alla tekniker från slagsmål till laservapen, granater och tunga vapen.

KEJSERLIG INFANTERIST

SMI 3T	ITF 2T
Laservapen 4T+1	STY 3T+1
Ducka 4T+1	Slagsmål 3T+1
Granat 3T+2	TEK 1T
Tunga vapen 3T+2	
BIL 1T+1	
MEK 1T+1	

INSATSGRUPPER

Insatsgrupperna använder ytfordon som AT-AT och AT-ST pansarklivare för att göra snabba anfall. Alla sådana fordon är tungt bepansrade och beväpnade för att ge största skydd och eldkraft.

Besättningarna i dessa stridsfordon är solda-

INSATSSOLDAT

SMI 2T+2	ITF 2T+1
Laservapen 4T+2	Söka 3T+1
BIL 1T	STY 1T+1
MEK 3T+2	TEK 1T
Fordonsartilleri 5T+2	
Köra fordon 5T+2	

ter med särskild utbildning på just fordonsteknik. I regel finns en förare, en artillerist och en stridsledare. Beroende på fordonets storlek och typ kan det finnas fler besättningsmedlemmar eller färre.

Uniformerna är likadana som infanteriets, grå med delpansar. De får lika mycket stridsträning som infanteristerna, plus det som behövs för att sköta fordonen. De lär sig också hur man bäst använder dessa maskiner för att, enligt Imperiets taktik, härska genom fruktan.

INTE LÄNGRE INTRESSANT...

(Ett holomeddelande till det Galaktiska Imperiets moffar och stormoffar från Ars Dangor, kejsarens Rådgivare.)

Lojala undersåtar.

Vi förstår att ni på sista tiden har oroat er över "det växande" upproret. Jag har även hört om det stöd som upproret fått i Senaten.

Hör nu noga på. Senaten är inte längre intressant för oss. Kejsaren har permanent upplöst denna vilsegångna grupp. De sista kvarlevorna av den gamla Republiken har sopats bort.

Senatorerna som politiska representanter har inte avskaffats helt och hållet. Deras makt har helt enkelt tagits ifrån dem under det nuvarande undantagstillståndet. Om undantagstillståndet skulle visa sig bli permanent, så må det bli så. Ni kommer från och med nu, som kejsarens regionala guvernörer, att ha direkt kontroll och fria händer i administrationen av era territorier. Därmed kan den kejserliga närvaron äntligen få ordentlig effekt på de planeter vars trohet mot Imperiet vacklar.

Från och med nu kommer fruktan att hålla de tveksamma eller potentiellt upproriska regeringarna i schack. Fruktan för den kejserliga flottan — och fruktan för den nya stridsstationen, Dödsstjärnan.

Har jag uttryckt kejsarens vilja tydligt nog?

I kejsarens namn,

Ars Dangor, Rådgivare

UTRUSTNING

Under Republiken fick armén inte särskilt mycket pengar. Det medförde en fördel: det blev mindre bråk i Senaten om var man skulle köpa arméns utrustning. Kontrakten var inte så lönande och därför mindre utsatta för hungriga anbud och manipulationer från kommersiella intressen. Särskilt soldaternas personliga vapen är därför enkla och robusta, byggda för att fungera med ett minimum av tillsyn. Bråket kring dyrare saker, som pansarklivare, var tillräckligt för att armén skulle drabbas på samma sätt som flottan, fast i mindre skala.

Efter Senatens upplösning och slaget vid Yavin har Imperiet inte sparat några utgifter. Kejsaren har gett order om en ännu intensivare militär upprustning — trots att den redan var högt uppdri-
vensedan införandet av Nya Ordningen. Närmsta slag kommer vill han inte stå med underlägsna styrkor.

STORMTRUPPERNA

Skyddade i sina vita rustningar och försedda med de kraftigaste eldhandvapen som finns utgör stormtrupperna Imperiets spjutspets och är allmänt fruktade i galaxen. De stöder armén och flottan, men är ett helt separat vapenslag med en egen organisation.

Kejserliga Överkommandot skickar stormtrupper varhelst de behövs för att slå ned motstånd och neutralisera oppositionen mot kejsarens vilja. De är fullständigt lojala och kan varken mutas, utpressas eller lockas att förråda den Nya Ordningen. De lever i en helt militär värld där lydnad är viktigast av allt och Imperiets vilja aldrig ifrågasätts.

Varifrån stormtrupperna rekryteras är okänt, och utgör ännu en del av mystiken kring dem.

En del säger att stormtrupperna skapades för att ge kejsaren en helt pålitlig styrka som var trogen mot honom ensam. Andra menar att de kom till för att kunna ge skydd åt Imperiets planeter med kort varsel. Oavsett vilket som är sant förkroppsligar stormtrupperna verkligen Imperiets doktrin om makt genom fruktan.

Förutom stormtruppernas kärna (som påstås vara fler än hela flottan och armén tillsammans) finns det också några elitdivisioner avsedda för snabba insatser i speciella miljöer.

STORMSOLDAT

SMI 2T (reducerat till 1 T av rustningen)

Laservapen 4T (reducerat till 3T av rustningen)

Parera slag 4T (reducerat till 3T av rustningen)

Ducka 4T (reducerat till 3T av rustningen)

STY 2T (ökat till 3T av rustningen för skadeändamål)

Slagsmål 3T

Alla andra egenskaper 2T

Rustning: Ökar styrkan med 1 T för skadeändamål, reducerar SMI och alla SMI-beroende färdigheter med 1 T.

Beväpning: Laserpistol (skada 4T), lasergevär (skada 5T).

SNÖSTORMTRUPPER

De flesta bebodda planeter har polarområden som är iskalla, ogästvänliga ödemarker — ett perfekt gömställe för rebellbaser, smugglare och pirater. Som motdrag har Imperiet skapat snöstormtrupperna, specialtränade och utrustade för arbete i sådana omgivningar. De kallas också snösoldater.

De arbetar alltid tillsammans med AT-AT-pan-

sarklivare. Dessa fordon är idealiska i att ta sig fram i extremt låga temperaturer och isig terräng. Snöstormtruppernas taktik innehåller inget smygande eller några guerillametoder. De slår till hårt och snabbt, som en snöstorm, och krossar motståndet fullständigt. De är ett av kejsarens mest fruktade vapen — effektiva, snabba och dödliga.

SNÖSOLDAT

SMI 2T (reducerat till 1 T av rustningen)

Laservapen 5T (reducerat till 4T av rustningen)

Parera slag 4T (reducerat till 3T av rustningen)

Ducka 3T (reducerat till 2T av rustningen)

STY 3T (ökat till 4T av rustningen för skadeändamål)

Slagsmål 3T

Alla andra egenskaper 2T

Rustning: Ökar styrkan med 1 T för skadeändamål, reducerar SMI och alla SMI-beroende färdigheter med 1 T.

Beväpning: Laserpistol (skada 4T), lasergevär (skada 5T), chockgranater (skada 5T), lavettmonterad automatisk laserkanon (skada 6T)

DYKTRUPPER

Ett annat specialförband inom stormtrupperna har upprättats för att hantera en annan vanlig miljö i Imperiet. Dyktrupperna är utbildade och utrustade för arbete under haven på alla de världar där det finns sådana.

Dyktrupper kan släppas ned från särskilda

DYKSOLDAT

SMI 2T

Laservapen 4T

Parera slag 4T

MEK 3T

Köra vågskummare 3T+2

STY 2T+2

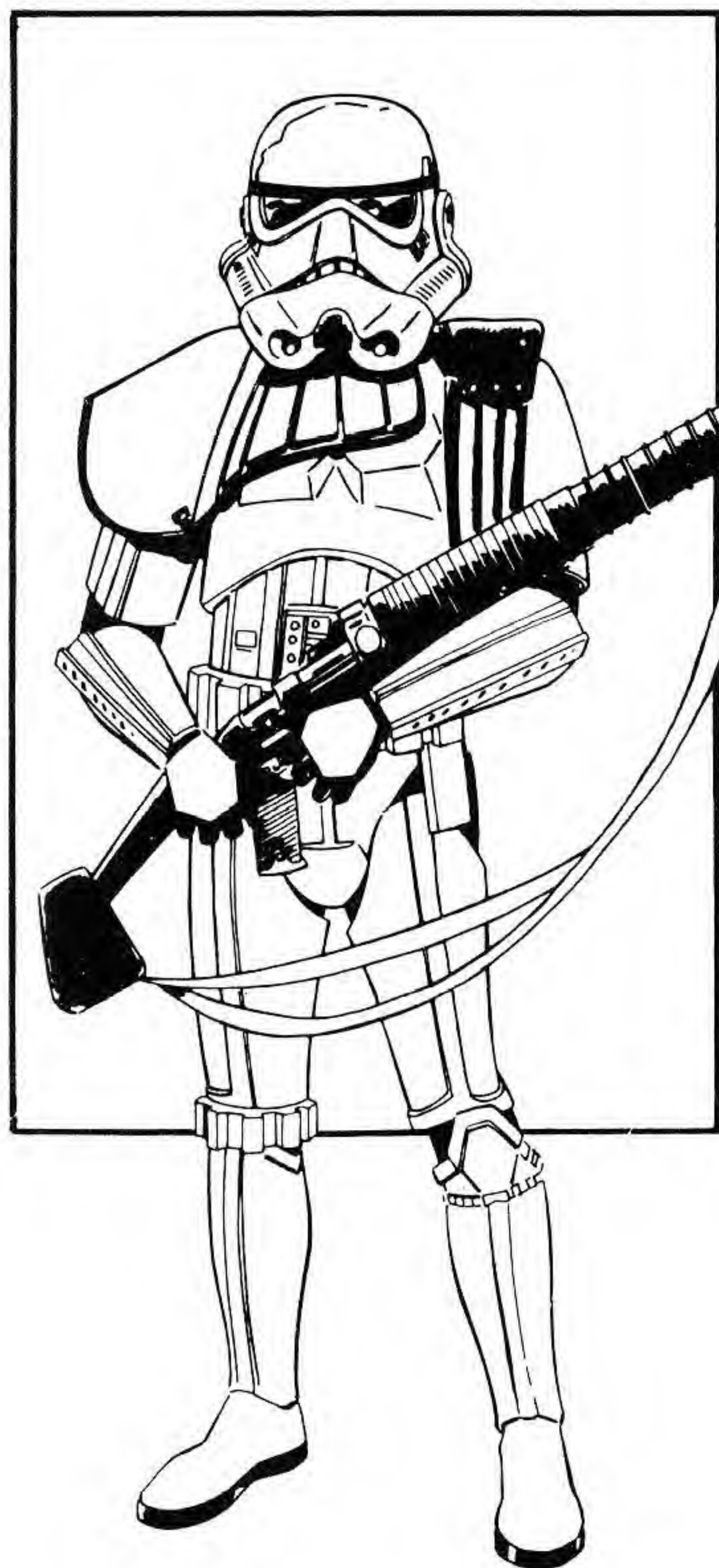
Slagsmål 3T+2

Simma 4T+2 (ökas till 6T+2 av rustningen)

Alla andra egenskaper: 2T

Rustning: Ökar STY med 3 snäpp för skadeändamål, reducerar inte SMI, men ökar färdigheten simma med 2T.

Beväpning: Kombinerad harpun och lasergevär (skada 5T för lasern, 4T för harpunen), chockgranater (skada 5T).



SANDSTORMSOLDAT

(Ökenterrängsoldat)

1. Antilaserkokongskal i 18 delar med värmereflekt-
rande lager.
2. Temperaturkontrollerad innerdräkt.
3. hjälm med automatiskt polariserande linser, kom-
länk och andningsfilter.
4. Verktygsbälte med standardutrustning, långdistan-
skomlänk och ransonpack.
5. Energikälla och bärbar miljöenhet (på ryggen).
6. Chockgranatkastare.

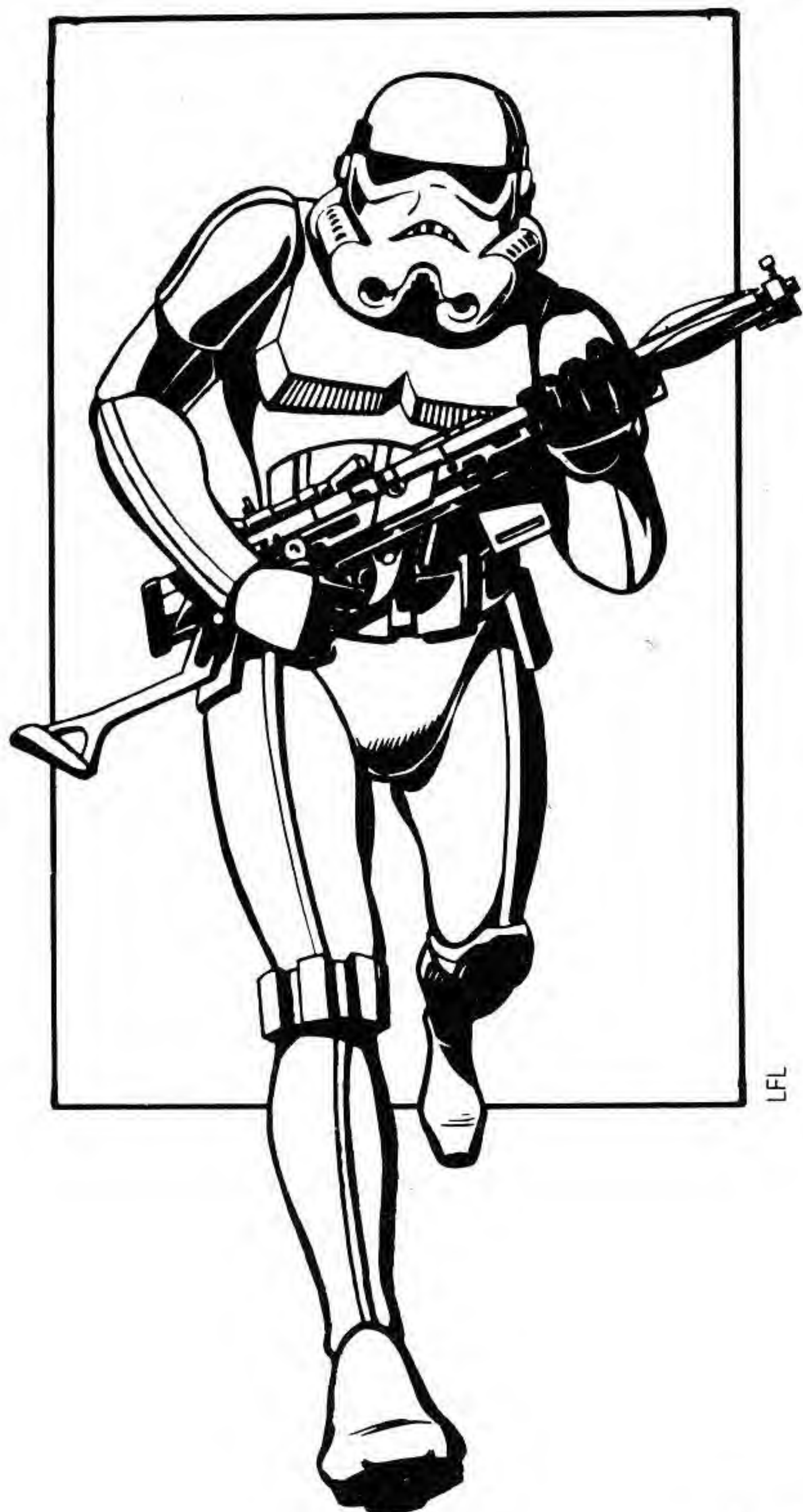


DYKSOLDAT

(Vattenattacksoldat)

1. Lättvikts pansar.
2. Tvådelad miljödräkt.
3. hjälm med makrokikare, sensorutrustning och
andningsapparat.
4. Bärbar miljöenhet, energipack och framdrivningsen-
het.
5. Stövlar med nedfällbara simfenor.
6. Verktygsbälte med standardutrustning.
7. Harpungevär.

STORMTRUPPER



STORMSOLDAT

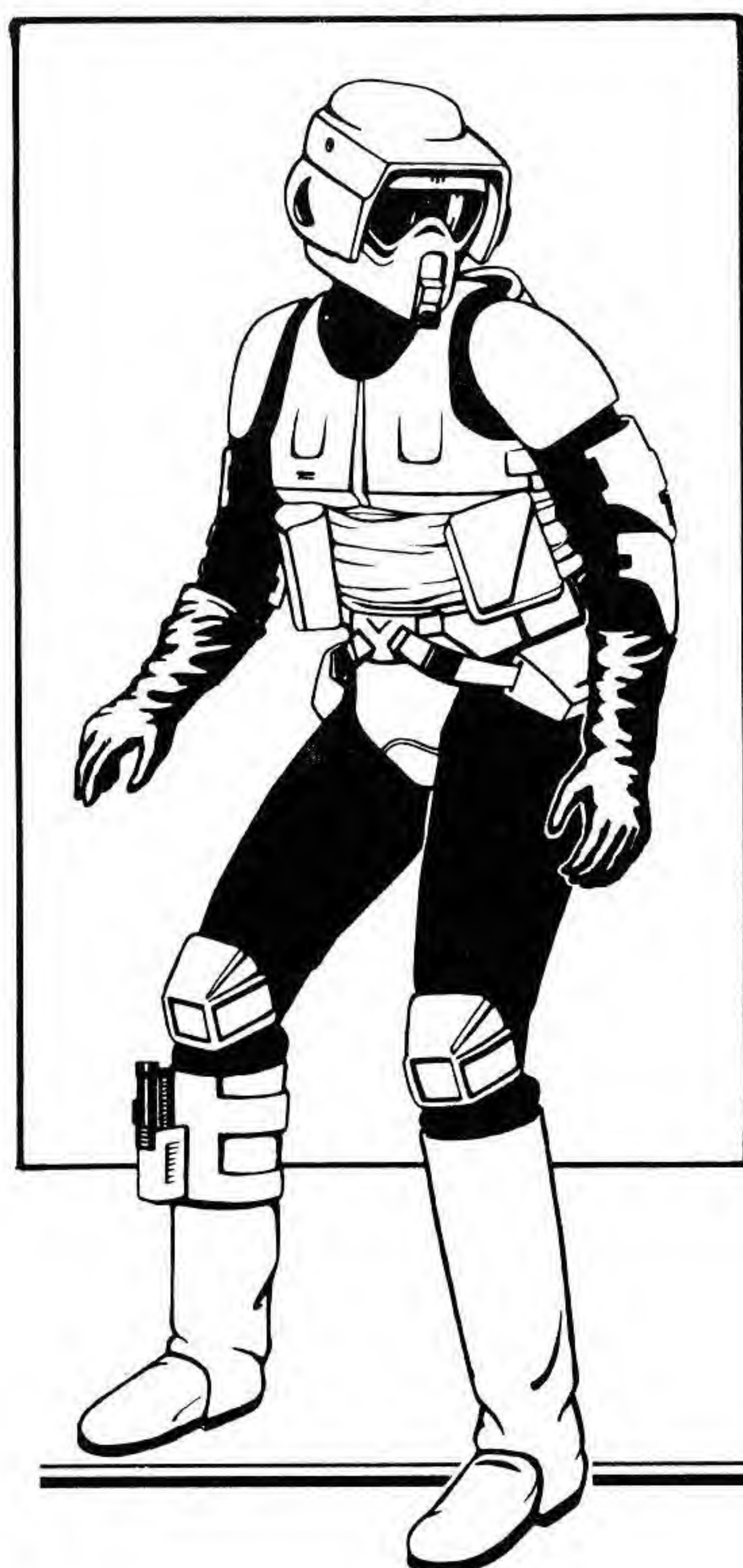
(Vanlig stormsoldat)

1. Antilaserkokongskal i 18 delar.
2. hjälm med automatiskt polariserande linser och kommunikationsenhet.
3. Energipack och bärbar miljöenhet (på ryggen).
4. Verktygsbälte med specialiserad överlevnadsutrustning, nödransoner, nödbatteri och extra komlänk.
5. Svart, temperaturkontrollerad innerdräkt i två delar.
6. Tungt lasergevär.

SNÖSOLDAT

(Snöterrängsoldat)

1. Yttre skal i 18 delar.
2. Kraftfull värme- och miljöenhet.
3. Lufttät överdragsdräkt för utökat skydd mot kyla.
4. Andningshuva som täcker in ansiktsmasken.
5. Verktygsfickor som inkluderar klätterlina, änterhake, jonfacklor, energipack och överlevnadsutrustning.
6. Laserpistol.
7. Terränggreppstövlar.



SPANARE

(Stormtruppsspanare)

1. Lättvikts pansar.
2. Svart, tvådelad innerdräkt.
3. hjälm med makrokikare och sensorutrustning.
4. Andningsapparat.
5. Verktygsbälte och fickor med facklor, chockgranater, överlevnadsutrustning och energipack.
6. Energikälla, miljöenhet och datorpack (på ryggen).



MICHAEL MANLEY

landstigningsskepp, men stationeras lika ofta i undervattensgarnisoner på världar där de intelligenta livsformerna finns under vattnet. En sådan garnison har även tillgång till speciell vätskeanpassad materiel som modifierade TIE-skepp och AT-AT-simmare.

RYMDSTORMTRUPPER

Alla stormtruppernas rustningar ger ett visst skydd mot vakuum, men gäller det att arbeta ute i rymden använder man ett särskilt truppslag. Rymdstormtrupperna är verkliga elitsoldater, och överträffas bara av kejserliga Gardet i fråga om träning, lojalitet och destruktiv förmåga. När man behöver erövra ett skepp eller en rymdstation sätter man in rymdstormtrupperna.

RYMDSTORMSOLDAT

SMI 2T (reducerat till 1T av rustningen)

Laservapen 4T (reducerat till 3T av rustningen)

MEK 3T

Pilot: 4T

Skeppsartilleri 4T

STY 2T (ökas till 5T av rustningen, för skadeändamål)

Slagsmål 3T

Alla andra egenskaper 2T

Rustning: Ökar STY med 3T för skadeändamål, reducerar SMI och alla SMI-färdigheter med 1T

Beväpning: chockgranater (skada 5T), gas/bedövningsgranater (bedövningsskada 5T), mini-protonatorpeder (skada 6T), laserkanon (skada 6T), lasersåg (skada 3T).

Varje pluton använder en ombyggd och kraftigt förstärkt attackskyttel som transportmedel. Skytteln styrs av en besättning på fem man. Alla kommunikationer går via plutonchefen, så att han kan övervaka hela gruppens aktiviteter. Han leder operationerna från sin plats ombord på skytteln.

Attackskytteln är ett formidabelt vapen i sig själv, men de 40 soldaterna den för med sig är veritabla arsenaler. Var och en bär stormtruppernas normala rustning, men utanpå den också en motoriserad rymddräkt som fungerar både som skydd, transportmedel och beväpning. Dräkten kan bara medföra en begränsad mängd energi, men man tränar för att klara av alla uppgifter på så kort tid att kraften räcker. Klarar man inte uppdraget inom utsatt tid har man stående order att

återvända till skytteln för att fylla på energi.

Den tunga och otympliga rymddräkten gör att rymdsoldaterna slåss bäst i miljöer utan gravitation eller endast mycket svag sådan.

SPANARE

Stormtruppernas spanarkompanier förläggs alltid vid garnisoner. Vid en typisk garnison utförs spaningsuppdragen av patruller med fräsare som samarbetar med AT-ST-pansarklivare. Den kejserliga strategin säger att garnisoner alltid ska vara aktiva och aggressiva, och utföra kontinuerlig spaning även på "pacificerade" planeter.

Spanarna använder explosivt snabba fräsare typ Aratech 74-Z. Eftersom de kräver hög smidighet hos föraren använder spanarna en särskild typ av lättvikts pansar med inbyggda sensorer, makrokikare och blixtsnabb datoranalys av visuella data. Utan dessa hjälpmedel skulle även de skickligaste ha mycket svårt att köra fräsarna i full fart genom kuperad terräng.

SPANARE I STORMTRUPPERNA

SMI 2T

Laservapen 4T

Parera slag 4T

Ducka 4T

MEK 3T

Köra fräsare/hök 3T+2

STY 2T (Ökas till 2T+2 av rustningen, för skadeändamål)

Slagsmål 3T

Alla andra egenskaper 2T

Rustning: Ökar STY med två snäpp för skadeändamål, påverkar inte SMI.

Beväpning: Laserpistol (skada 4T), lasergevär (skada 5T), schockgranater (skada 5T)

STORMTRUPPERNAS EFFEKT

När stormtrupperna först placerades ut tillsammans med arméns och flottans enheter undrade alla vad de var för några och varifrån de kom. Stormsoldaterna höll sig för sig själva och använde hellre rang och nummer än namn när de talade om sig.

Stormtruppernas skrämmande yttre tillsammans med deras snabba segrar har gjort dem till en symbol för den Nya Ordningen. Deras orädda hängivenhet har fått många andra soldater i alla vapenslag att se dem som förebilder. Stormtruppernas stil och anda som elitförband präglar nu hela Imperiets krigsmakt.

IMPERIET SLÅR TILLBAKA

(Ett holomeddelande till det Galaktiska Imperiets generalstab och stormoffar från kejsarens rådgivare, Ars Dangor)

Lojala undersåtar,

Det bakslag vi nyligen drabbats av i slaget vid Yavin har lett till vissa ändringar i den kejserliga doktrinen. Som ni vet har vi förlorat både Dödsstjärnan och dess befälhavare, stormoff Tarkin. Men rädslans strategi har inte upphört på grund av denna tillfälliga framgång för det obetydliga upproret.

I stället måste rädslans strategi breddas och intensifieras. Det är dags att skrämma folk till underkastelse, och rikta ett avgörandeslag mot våra fiender. Därför har kejsaren gett sin vän Lord Darth Vader befälet över en särskild flotta. Denna flottstyrka, med Lord Vaders flaggskepp, superstjärnjagaren *Executor*, i spetsen, har fått uppdraget att söka reda på rebellernas generalstab och de rebeller som undkom oss vid Yavin.

Ni ska hörsamma Lord Vaders befallningar som om de vore kejsarens egna, och ge honom all tänkbar hjälp att utföra sitt uppdrag. Snart kommer inga hot mot kejsarens regim att finnas kvar i galaxen.

I kejsarens namn,

Ars Dangor

Rådgivare

KAPITEL FEM

LINJESKEPP OCH ANDRA FARKOSTER

(Ur en rapport från Kejsarliga Flottan till kejsarens budgetrådgivare)

Trots att det varjakskeppen som spelade den viktigaste rollen i slaget vid Yavin är det de större skeppen som utgör hjärtat i Kejsarliga Flottan. Linjeskeppen är byggda för större strider. Där de små jaktskeppen flyger fram, skjuter och flyr undan, har linjeskeppen till uppgift att stanna och slåss. De är rymdfarandestäder. När sådana skepp drabbar samman blir följden ett helt krig där tusentals kan dödas.

Verkliga linjeskepp är över 100 meter långa, kräver stora besättningar, använder väldiga energipaket och motorer, och bär både tung beväpning och tjockt pansar. Under den Nya Ordningens tid har många nya sådana skepp byggts. Eftersom den kejsarliga strategin innefattar en omfattande användning av flottan behövs det ännu fler skepp.

I rapporterna här nedan finner ni ett urval av skepp som just nu används i flottan. Vilka som helst av dem kan massproduceras närhelst ni ger order om det. Tänk på att vi inte kan krossa upp roret om våra händer är bundna av byråkratiska databand. Vi behöver få tillgång till resurser för att tusenfaldiga Imperiets makt. Med sådana resurser finns inga gränser för vad kejsaren kan åstadkomma.

ATTACKSKYTTEL

Detta är inget verkligt linjeskepp, men attackskyttlar används ofta vid angrepp mot större mål eller för att transportera rymdstormtrupper till skepp som ska erövras. Dessa kraftigt bepansrade skepp är försedda med traktorstrålar, omfattande sensorutrustning, harpuncanoner och automatiska laserkanoner.

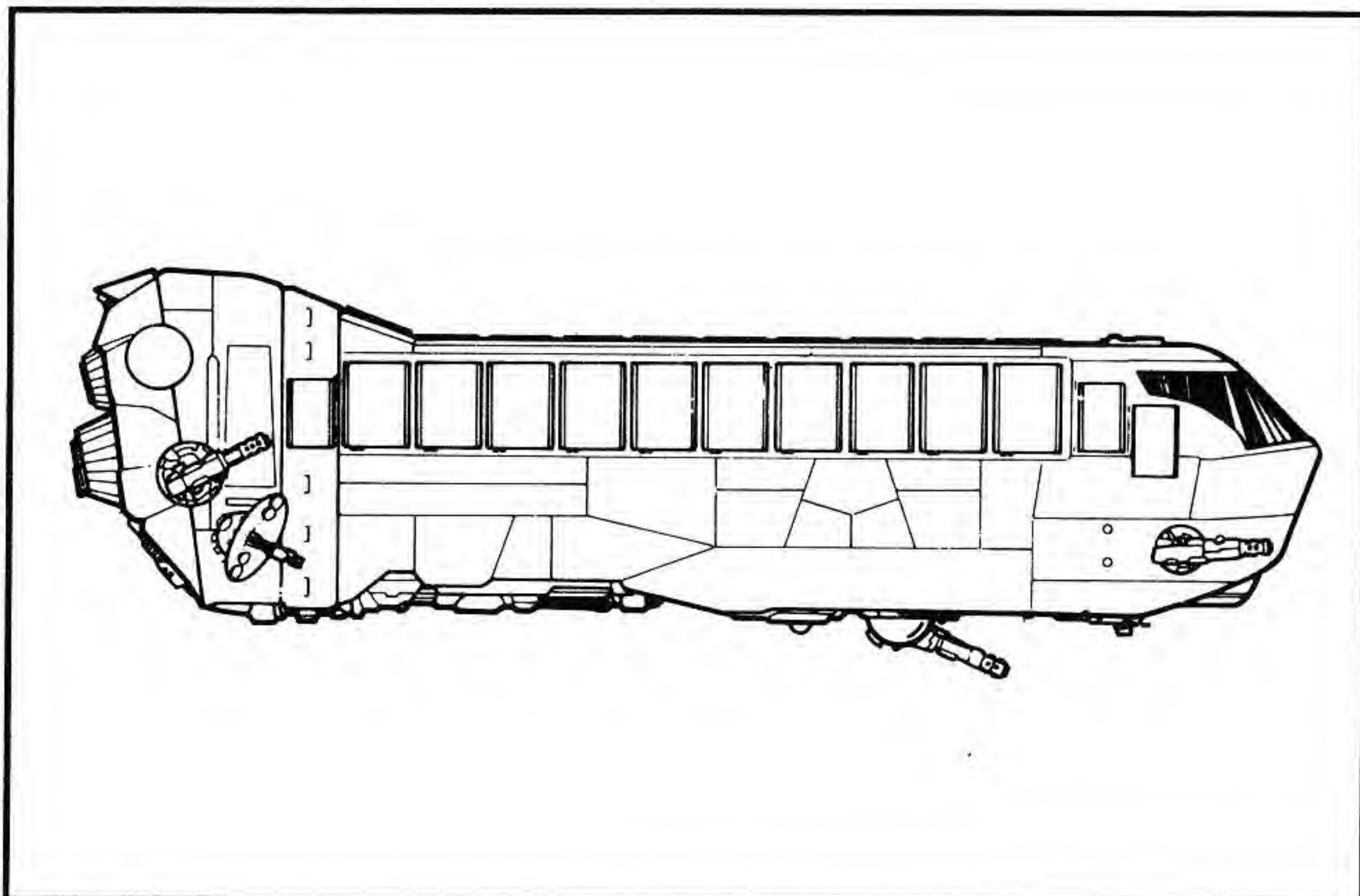
Skeppet består av tre sektioner. Längst fram finns cockpiten varifrån besättningen om fem man styr skeppet och övervakar rymdsoldaternas verksamhet. Bakom cockpiten finns huvudsektionen, där sol-

daternas 40 rymddräkter förvaras tills dess stormsoldaterna kliver i dem. Dräkterna laddas kontinuerligt med energi så länge de är ombord. Utmed hela denna sektion finns en rad luckor som öppnas automatiskt för att släppa ut rymdstormtrupperna. I skeppets akterparti finns motorer och generatorer.

Vid en normal insats håller attackskytteln sitt mål stilla med en traktorstråle eller magnetiska harpuner. Den kan också göra motståndaren manöveroduglig med några välplacerade skott från laserkanonerna. Därefter öppnas luckorna och stormtrupperna släpps ut.

Attackskyttlarna har mycket kraftiga energisköldar. De använder 62 procent av den tillgängliga kraften till sköldarna, mot normalt 25 procent för andra skepp. Mer än hälften av kraften ligger i den främre skölden. Därmed kan skytteln motstå även ett mycket intensivt bombardemang under åtminstone en kort stund.

Skeppet kan användas både i vakuum och i atmosfär. Det har begränsad förmåga att hoppa genom hyperrymden (navdatorn lagrar koordinater för högst tre hopp). De flesta stjärnjagare av Imperial-klass har en attackskyttel och tillhörande personal ombord. Andra skepp förses med attackskyttel när det behövs och om en skyttel finns tillgänglig.



ATTACKSKYTTEL

Skepp: Telgorn Corporation attackskytte

Typ: Attackskytte Gamma

Längd: 30 meter

Format: Linjeskepp (pga eldkraft)

Besättning: 5

Passagerare: 40

Hypermultiplikator: x2

Navdator: Ja (max 3 hopp)

Hyperreserv: Nej

Hastighet: 4T

Manöverförmåga: 2T

Skrov: 3T+2

Beväpning:

Fyra laserkanoner (separat eldgivning)

Eldledning: 3T

Skada: 2T

Traktorstråle

Eldledning: 4T

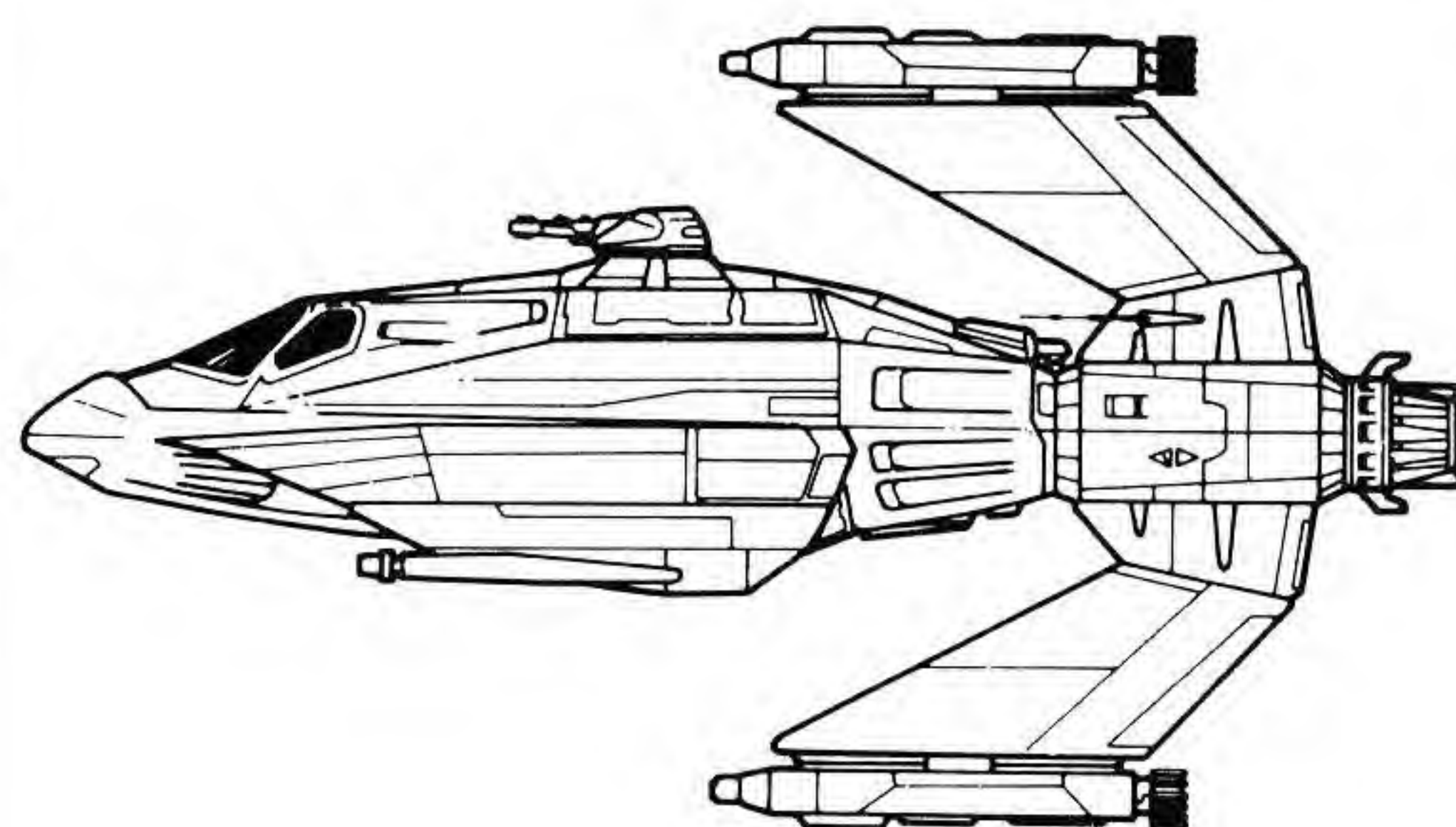
Skada: 5T+2

Chockmissiler

Eldledning: 2T+1

Skada: 4T

Sköldar: 4T+2



par sig ypperligt väl för flygning i atmosfär, och kan utföra manövrer som är omöjliga även för de mest avancerade fräsare. I rymdstrid är GAT-12h inte särskilt manövrerbart. Det litar i stället till hög hastighet för att slå till snabbt, oväntat och hårt. I längre strider försöker man koordinera GAT-skeppen med TIE-jakt, eller gör flanktjänst om det finns fler kanonkuttrar i området.

KANONKUTTER

Kanonkuttrar fyller utluckan mellan snabba, manövrerbara jaktskepp och de långsammare, tungt pansrade linjeskeppen. De är snabba nog för att hinna upp de flesta inkräktare, och starka nog att utdela — och överleva — förödande slag från starka vapen. De fungerar lika bra i atmosfär som på patrull i ytterkanten av ett solsystem, eller tillsammans med andra skepp i en eskader, med eller utan jaktunderstöd.

Sienars kanonkutter typ GAT är standardskeppet för krävande punktinsatser och patrulluppdrag. För att utnyttja deras ovanliga styrka placeras de i områden där risken för konflikter är stor. GAT är flottans minsta skepp med hyperkapacitet. De är vanligen förlagda på planeter eller rymdstationer, men används ofta för att patrullera hela sektorer.

Olika system har använts för att ge markunderstöd och som missilramper, men det populäraste är GAT-12h "Skipray", en version med extra stark motor. Liksom attackskyttlar räknas kanonkuttrar som linjeskepp på grund av deras eldkraft och den typ av uppdrag de utför. Förutom patrullering används GAT-skeppen även till planetförsvar och blockader.

Den aerodynamiskt utformade "Skipray" läm-

KANONKUTTER

Skepp: Sienar Systems GAT-12h "Skipray"

Typ: Skydds- och bevakningskutter

Längd: 25 meter

Format: Linjeskepp (pga eldkraft)

Besättning: 4

Passagerare: inga

Hypermultiplikator: x2

Navdator: Ja (max 4 hopp)

Hyperreserv: Nej

Hastighet: 4T

Manöverförmåga: 1T+2 (2T+2 i atmosfär)

Skrov: 2T+1

Beväpning:

Tre medeltunga jonkanoner (parallell eldgivning)

Eldledning: 3T

Sammanlagd skada: 4T

Protontorpeder

Eldledning: 2T

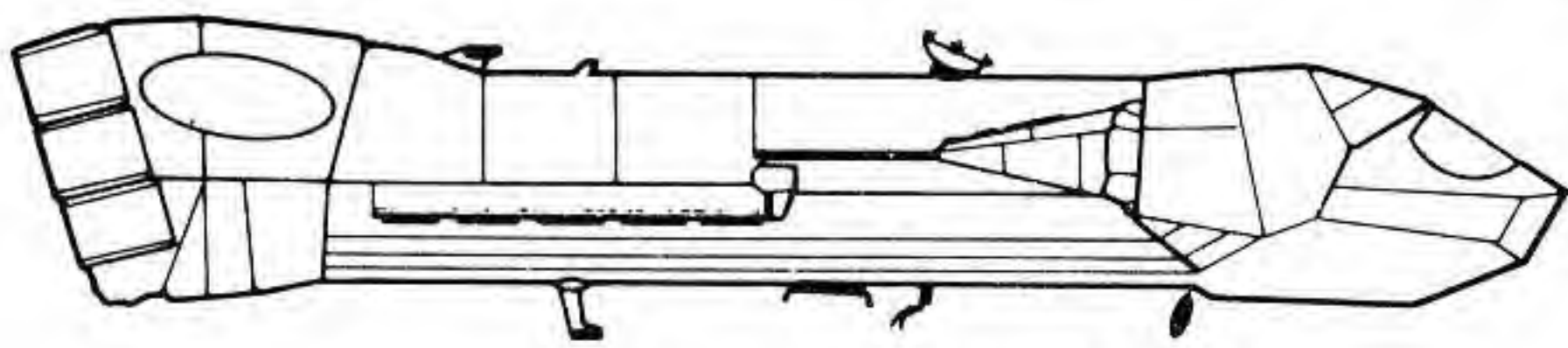
Skada: 9T

Två laserkanoner (parallell eldgivning)

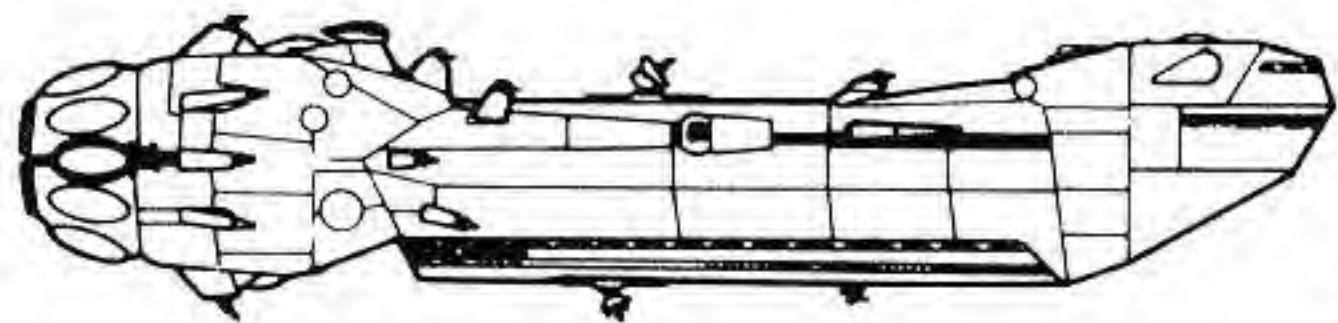
Eldledning: 1T

Sammanlagd skada: 5T

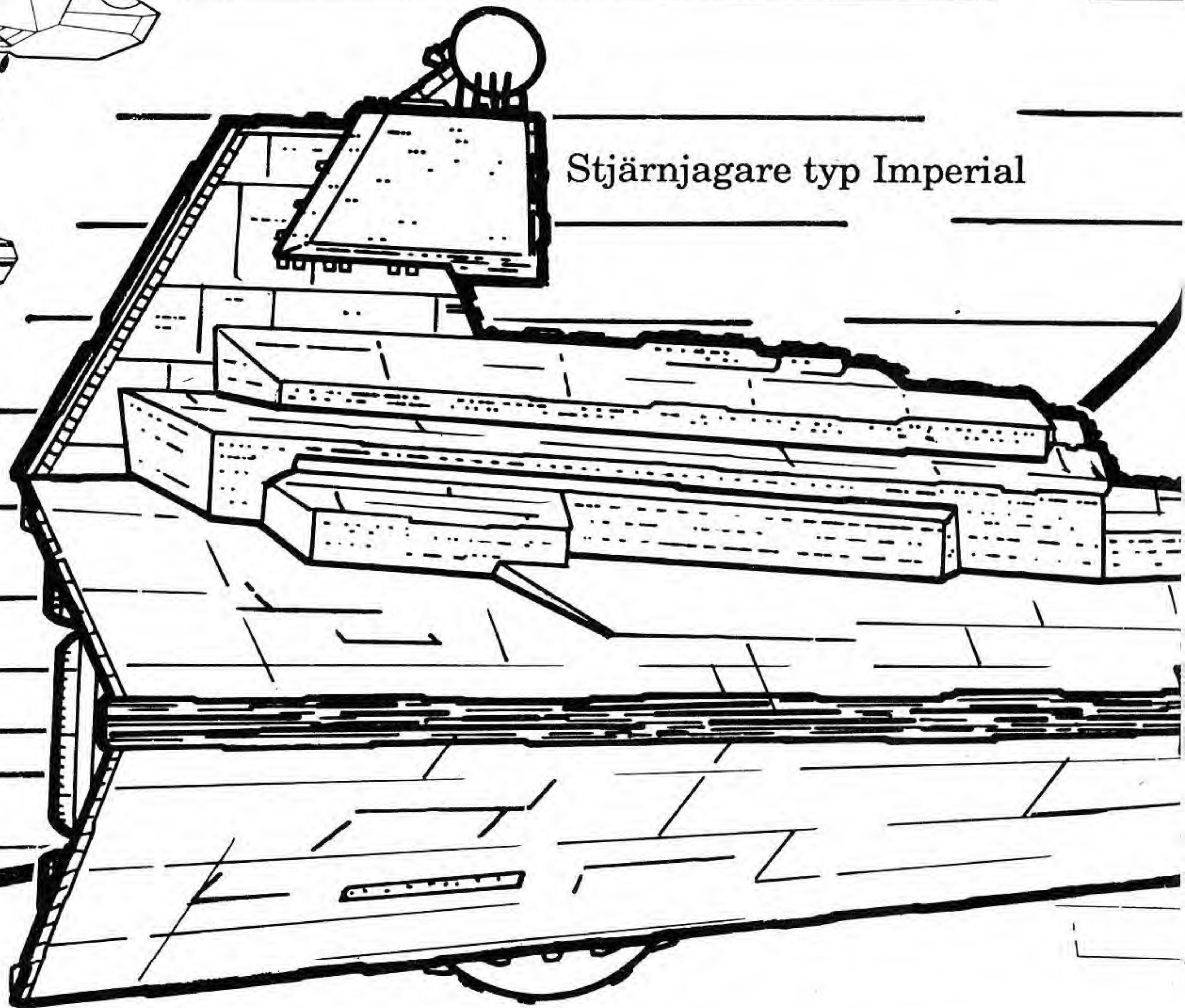
Sköldar: 2T



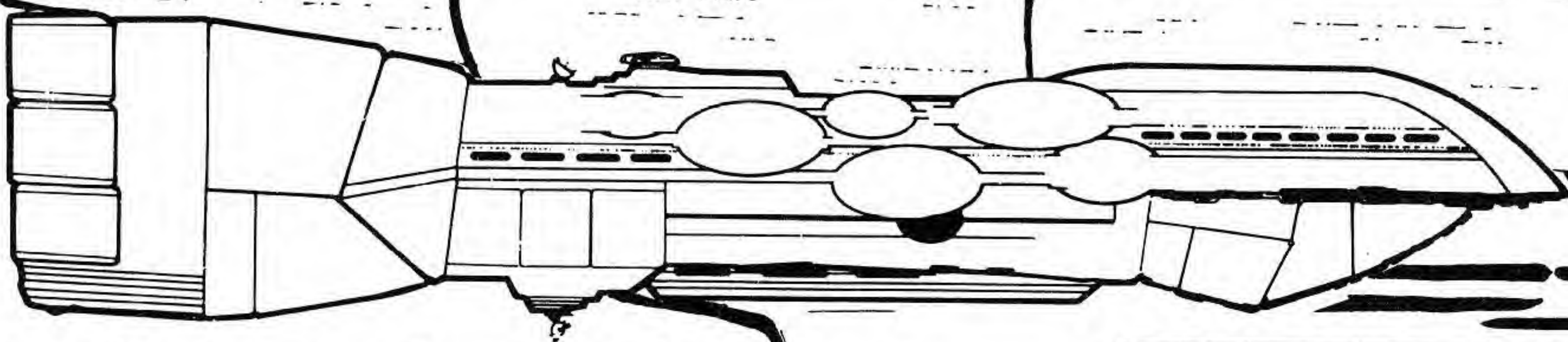
Stjärnkarrack



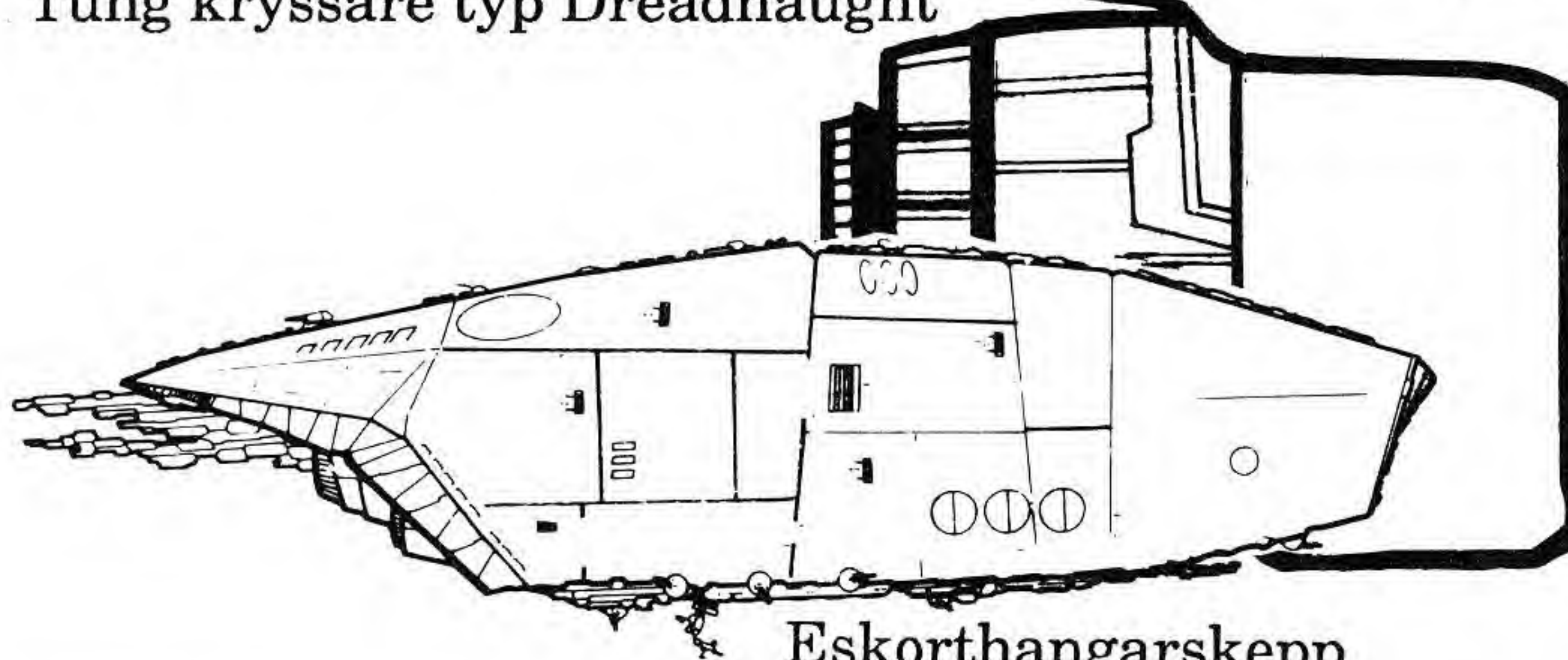
Fregatt typ Lancer



Stjärnjagare typ Imperial



Tung kryssare typ Dreadnaught



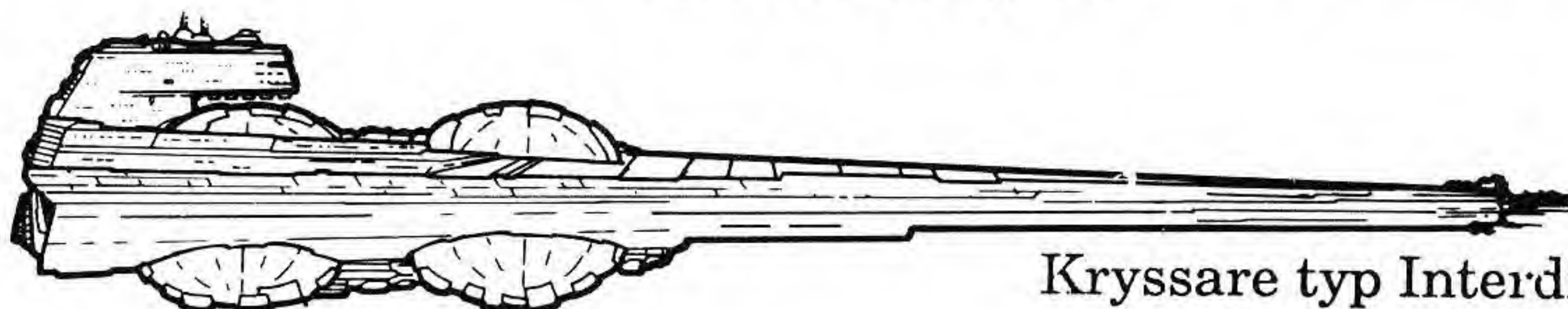
Eskorthangarskepp

IGENKÄNNINGSGUIDE FÖR 艦隊 KEJSERLIGA LINJESKEPP 艦隊

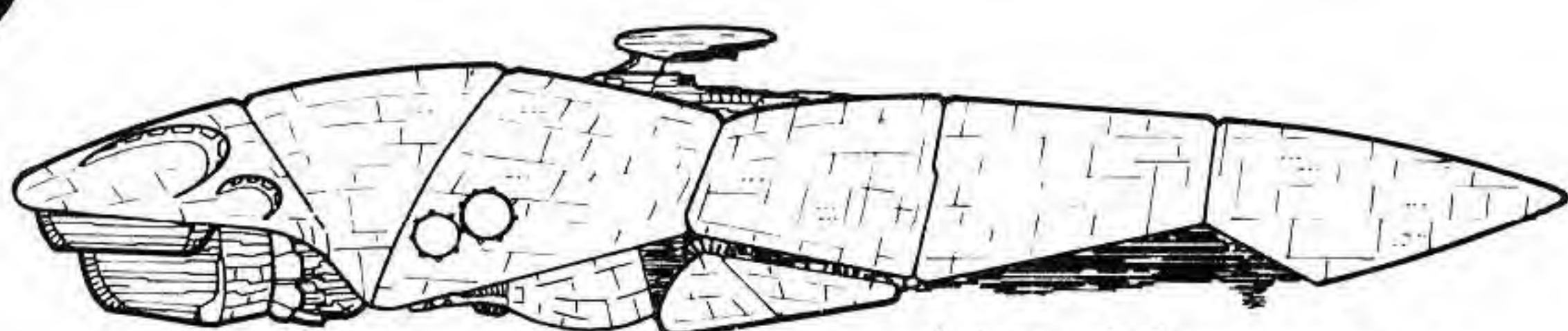
Torpedsfär

Attackskyttel

Kanonkutter



Kryssare typ Interdictor

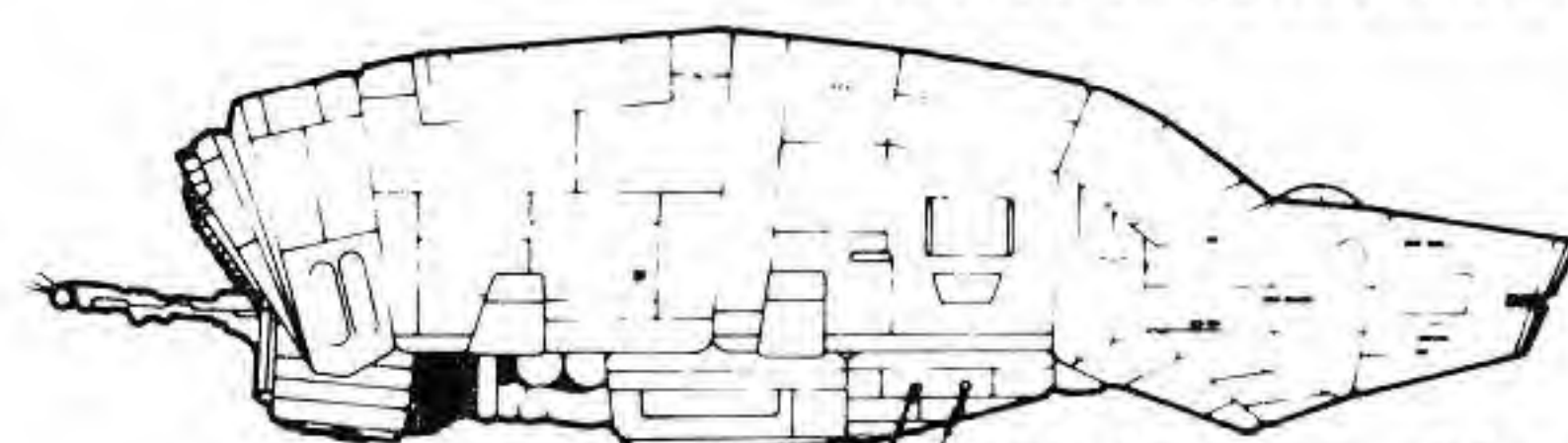


Attackkryssare

Superstjärnjagare

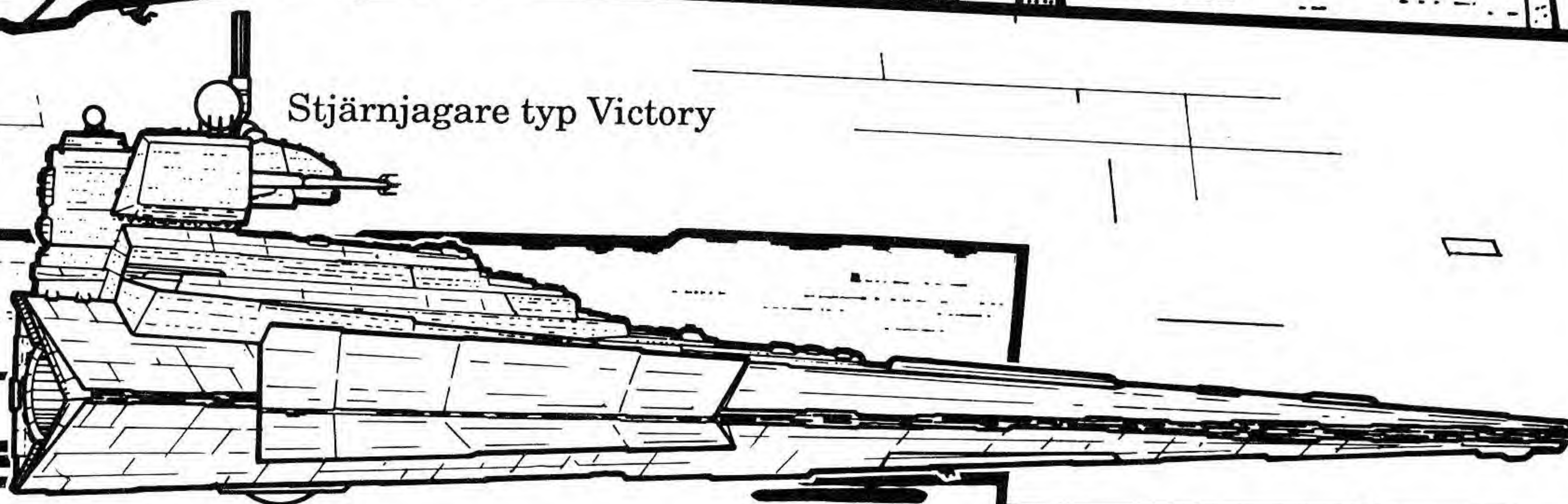


Patrullskonare



Stjärngaljon

Stjärnjagare typ Victory



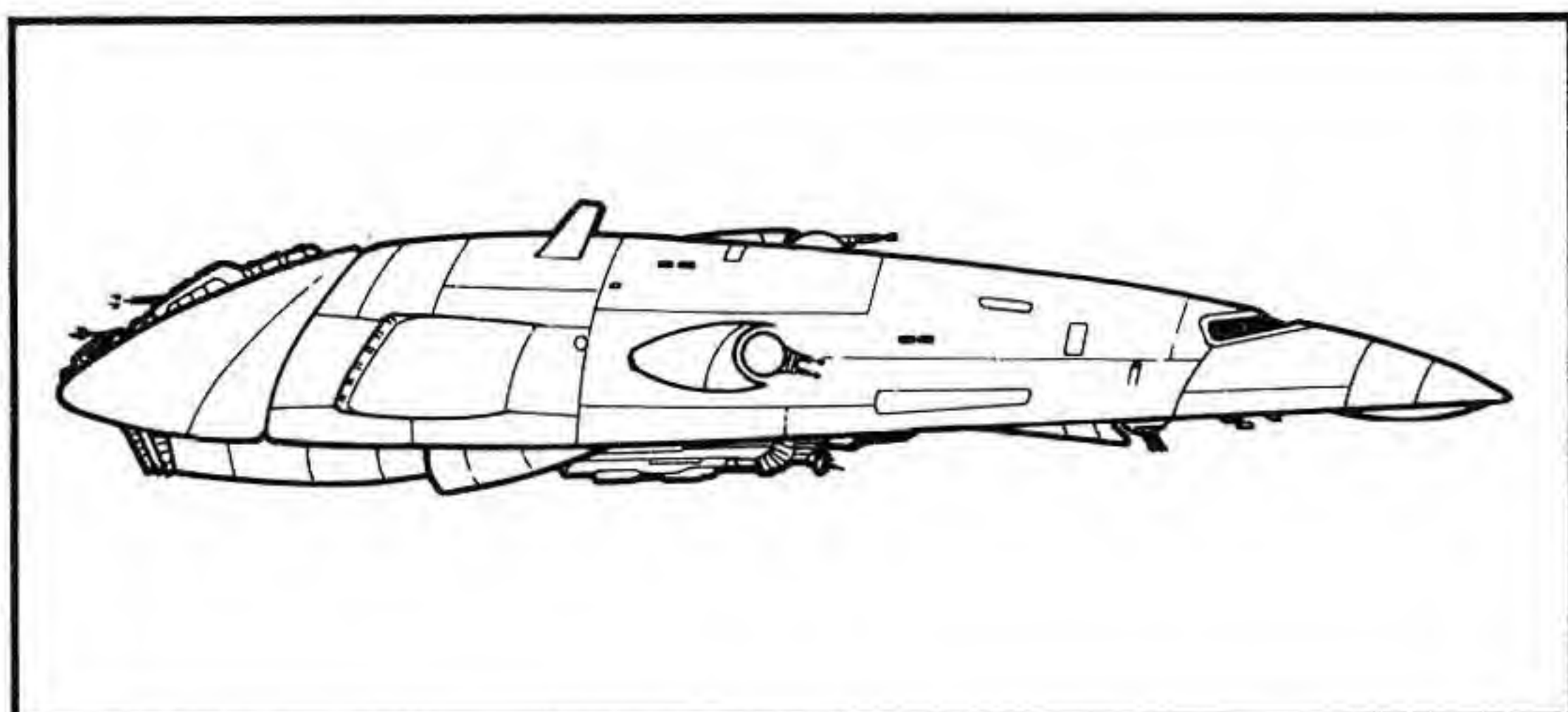
Samtliga skepp är avbildade i samma skala.

PATRULLSKONARE

Som "patrullskonare" betecknas en mängd olika skepp av mellan 100 och 250 meters längd, fast det händer att störskepp avdelas till denna sorts tjänst på grund av brist på tillgängliga mindre skepp. Patrullskonarna utför den primära ordern att hejda smugglare, men utgör samtidigt första linjen i ett planetsystems försvar mot pirater, rebeller och fientliga xenomorfer.

De flesta skepp som räknas till den här typen har byggts (eller modifierats) med tanke på snabbhet och eldkraft. De är särskilt byggda för "förehoppet-strider" där man behöver stor snabbhet och manöverförmåga för att hejda ett flyende skepp innan det försvinner till hyperrymden. Patrullskonarna har ingen hyperkapacitet utan förlitar sig på starka normalmotorer för att röra sig inom solsystemet.

Besättningarna på de här skeppen tillbringar ofta långa tider ute i rymden på bevakningstjänst vid systemets gränser. Där väntar de för att snabbt kunna ingripa mot skepp som försöker lämna systemet med stöldgods eller smuggelvaror. Därför måste besättningen vara på sin vakt både mot yttre och inre fiender i solsystemet.



PATRULLSKONARE

Skepp: Sienar Systems IPV 1

Typ: Interplanetarisk patrullskonare

Längd: 120 meter

Format: Linjeskepp

Besättning: 12

Passagerare: 10

Hypermultiplikator: Nej

Navdator: Nej

Hyperreserv: Nej

Hastighet: 3T+2

Manöverförmåga: 2T+1

Skrov: 3T+1

Beväpning:

Fyra laserkanoner (separat eldgivning)

Eldledning: 2T

Skada: 4T

Sköldar: 3T

ATTACKKRYSSARE

Loronars kryssare typ "Strike" har kallats flottans mest välbevarade hemlighet. Alla smugglare och pirater vet att de gör klokast i att undvika stjärnjagare som ju har överlägsen eldkraft, men attackkryssarens stridsduglighet har blivit en överraskning för många.

Loronar har konstruerat ett skepp som kan massproduceras på rätt kort tid, tack vare att komponenterna prefabriceras i sektioner. Det förkortar byggtiden och sänker radikalt kostnaderna.

ATTACKKRYSSARE

Skepp: Loronar attackkryssare

Typ: Medeltung kryssare typ Strike

Längd: 450 meter

Format: Linjeskepp

Besättning: 2112

Passagerare: 340

Hypermultiplikator: x2

Navdator: Ja

Hyperreserv: Ja

Hastighet: 3T

Manöverförmåga: 2T

Skrov: 6T

Beväpning:

20 turbolaserkanoner

(separat eldgivning)

Eldledning: 2T

Skada: 5T

10 turbolaserbatterier

(separat eldgivning)

Eldledning: 1T

Skada: 7T

10 jonkanoner (separat eldgivning)

Eldledning: 4T

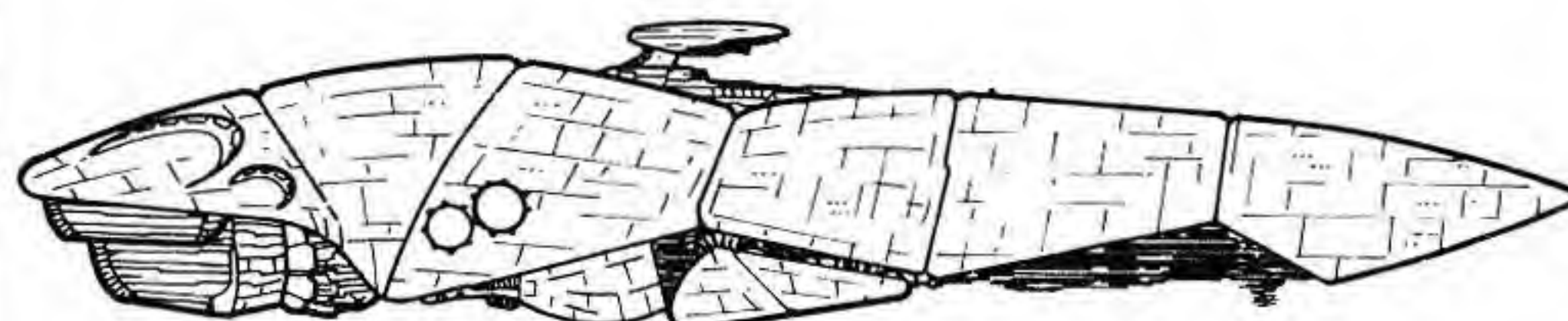
Skada: 4T

10 traktorstrålar

Eldledning: 2T

Skada: 4T

Sköldar: 2T+2



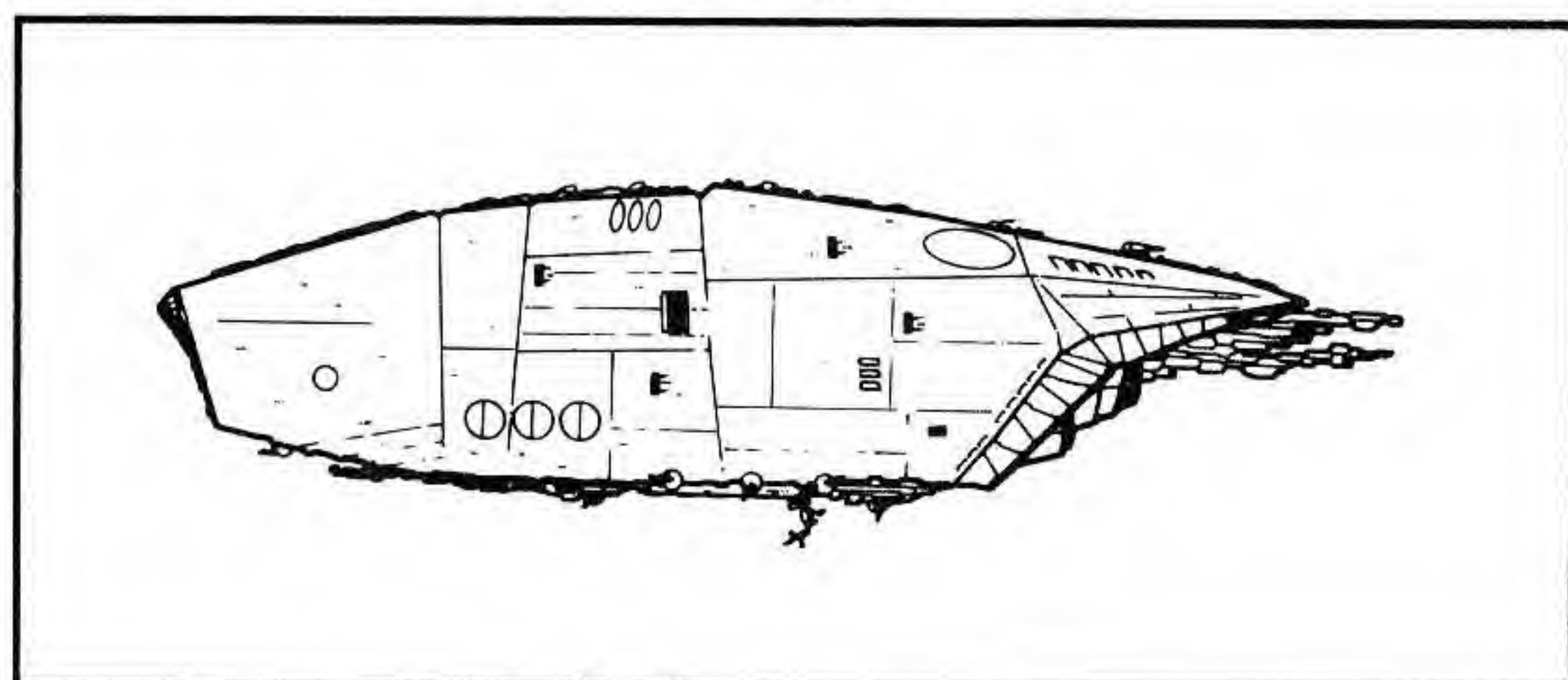
Varje attackkryssare kan medföra ett kompani soldater, två AT-ST och en AT-AT-pansarklivare för markanfall. Dess lilla men funktionella hangar rymmer en rote TIE-jaktskepp.

Tack vare den modul-uppbyggda konstruktionen kan skeppet lätt anpassas till speciella uppdrag. Bland de specialversioner som är i tjänst för närvarande finns t ex sådana som kan medföra prefabricerade garnisoner, trupptransportskepp, TIE-hangarskepp, tunga bärgningsskepp, och planetangripare som kan medföra upp till fem pansarklivare.

Attackkryssaren har många uppenbara fördelar men också några allvarliga brister. Framför allt medför modulsystemet att hela vapensystem kan slås ut av en enda lyckad träff.

ESKORTHANGARSKEPP

Behovet av ett hangarskepp som kunde medföra TIE-jakt blev uppenbart efter slaget vid Ton-Falk. I det slaget förlorades två fregatter och en tung kryssare på grund av "otillräckligt jaktunderstöd", enligt marinkommandots rapport. Därför uppdrog man åt Kuat Drive Yard att bygga ett skepp speciellt för att medföra TIE-jakt till striderna.



ESKORTHANGARSKEPP

Skepp: Kuat Drive Yards eskorthangarskepp

Typ: Hangarskepp för jakt och skyttlar

Längd: 500 meter

Format: Linjeskepp

Besättning: 3505

Passagerare: 800

Hypermultiplikator: x1

Navdator: Ja

Hyperreserv: Ja

Hastighet: 2T

Manöverförmåga: 1T

Skrov: 7T+1

Beväpning:

10 dubbla laserkanoner (separat eldgivning)

Eldledning: 3T

Skada: 3T

Sköldar: 2T

Eskorthangarskeppens uppgift är att förstärka en flotteskaders jaktunderstöd och att frakta mindre skepp, som inte har hyperkapacitet, mellan solsystemen. Det kan röra sig om t ex attackskyttlar. Hangarskeppet är inte vackert, men klarar sin uppgift väl.

Varje hangarskepp bär en hel TIE-flottilj i sitt väldiga lastutrymme. Policyn säger att minst en eskader TIE Interceptor ska finnas i blandningen. Ytterligare lastrum kan medföra upp till sex skyttlar.

Hangarskeppen har defensiv beväpning men betraktas inte som krigsskepp. De angriper inte fientliga skepp och försöker hålla sig så långt från striden som möjligt.

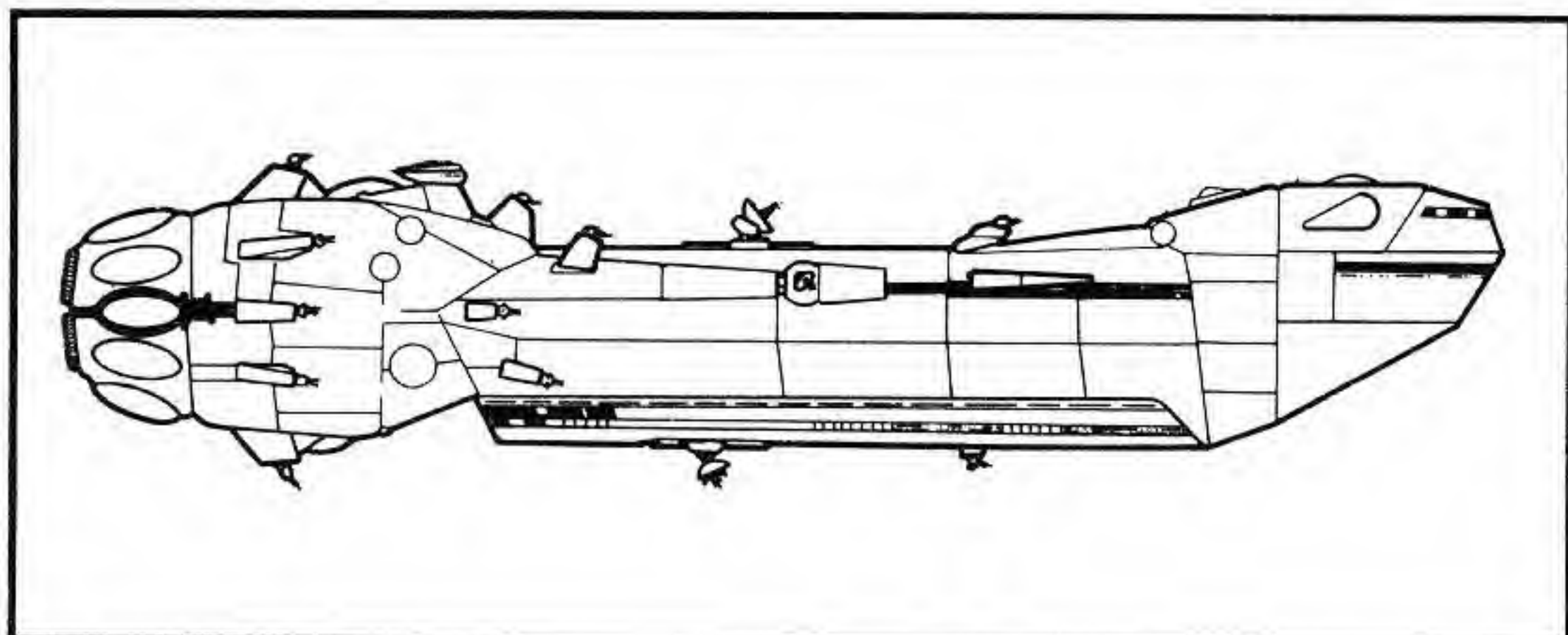
Andra arbeten som hangarskeppen regelbundet utför är att förstärka kejserliga garnisoner. Medan garnisonen bekämpar problem nere på planetens yta ligger hangarskeppet i stationär bana ovanför, och dess TIE hindrar fienden att få hjälp utifrån.

FREGATT TYP LANCER

Efter slaget vid Yavin drabbades Flottans generalkommando av en förståelig men överdriven fruktan för rebellernas jaktskepp. En grupp höga amiraler, ledda av den värtalige amiral Drez, menade att Dödsstjärnans förintelse berodde på bristen på skepp för jaktskydd. Drez sade att "till dess att ett speciellt anti-jaktskepp kommer i tjänst är alla flottans större fartyg hotade". Flottans ledning beställde Kuat Drive Yards fregatt typ Lancer — men bara i ett begränsat antal som försök.

Lancer-fregatterna är byggda speciellt för att bekämpa jaktskepp, och enligt de inledande proven klarar de uppgiften väl. Dess enda beväpning är 20 stycken fyrdubbla plasmakanoner. Varje kanon är försedd med samma typ av siktmekanism som i Sienar Systems TIE-bombare. Det ger möjlighet till en formlig eldstorm med ypperlig träffsäkerhet. Alla kanonerna sitter på varsitt torn för att få största möjliga skottfält.

Trots sin eldkraft är det möjligt att Lancer-fregatten visar sig vara ett misslyckande. Den kostar lika mycket som en kryssare, men utan de andra fördelar som ett större skepp har. Dessutom visade det sig att de fruktade jaktangreppen mot större skepp aldrig blev verklighet — i alla fall inte i den omfattning man hade väntat sig. Amiral Drez och en del andra menar att det beror på Lancer-skeppens uppdykande, men andra påpekar att det inte finns tillräckligt många av dem i tjänst för att dra en sådan slutsats.



FREGATT TYP LANCER

Skepp: Kuat Drive Yards fregatt typ Lancer

Typ: Anti-jakt-skyddsskepp

Längd: 250 meter

Format: Linjeskepp

Besättning: 850

Passagerare: 40

Hypermultiplikator: x2

Navdator: Ja

Hyperreserv: Ja

Hastighet: 2T

Manöverförmåga: 1T

Skrov: 4T

Beväpning:

20 fyrdubbla laserkanoner (separat eldgivning)

Eldledning: 4T

Skada: 4T

Sköldar: 2T+2

De Lancer-fregatter som är i bruk har inte levt upp till förväntningarna. Visserligen är de ytterst bra i strid mot jaktskepp, men de har ändå inte gjort någon större nytta i de flottstrider de varit inblandade i. För att skydda mot fientlig jakt måste de placeras i ytterkanten av en eskader, men där är de lätta mål för fientliga kryssare. Den komplicerade tekniken i eldledningssystemet är fortfarande på experimentstadiet, och för det mesta är det bara hälften av kanonerna som fungerar perfekt.

Lancer-skeppen kan inte tävla med jaktskepp i hastighet och manöverförmåga. Avsikten med dem är att de ska skydda andra skepp genom att lägga sig mellan dem och rebellernas jaktskepp.

KRYSSARE TYP INTERDICTOR

När Imperiet lyckades konstruera en gravitationsprojektor blev det nödvändigt att bygga ett speciellt skepp som kunde ge tillräcklig energi för den nya apparaten. Man lät Sienar Systems ta fram Interdictor-kryssaren.

Gravitationsprojektorn arbetar efter en enkel princip. När den fokuseras skickar den ut vågor av energi som bryter och stör gravitationslinjerna i rymden. Man kan säga att projektorn simulerar närvaron av en större asteroid eller en mindre planet. Med en så stor massa i närheten kan inga skepp använda sina hypermotorer, och även skepp som redan finns i hyperrymden faller ur den, tillbaka in i normalrymden.

Interdictor-kryssaren fungerar som en spärr mot flykt. Placeras den strategiskt kan den täcka ett helt stridsområde med sina gravitationsvågor, och hindra t ex rebeller från att försvinna i hyper-

KRYSSARE TYP INTERDICTOR

Skepp: Sienar Systems Förlamare 418

Typ: Tung kryssare typ Interdictor

Längd: 600 meter

Format: Linjeskepp

Besättning: 2807

Passagerare: 80

Hypermultiplikator: x2

Navdator: Ja

Hyperreserv: Ja

Hastighet: 3T

Manöverförmåga: 1T

Skrov: 5T

Beväpning:

20 fyrdubbla laserkanoner (separat eldgivning)

Eldledning: 2T

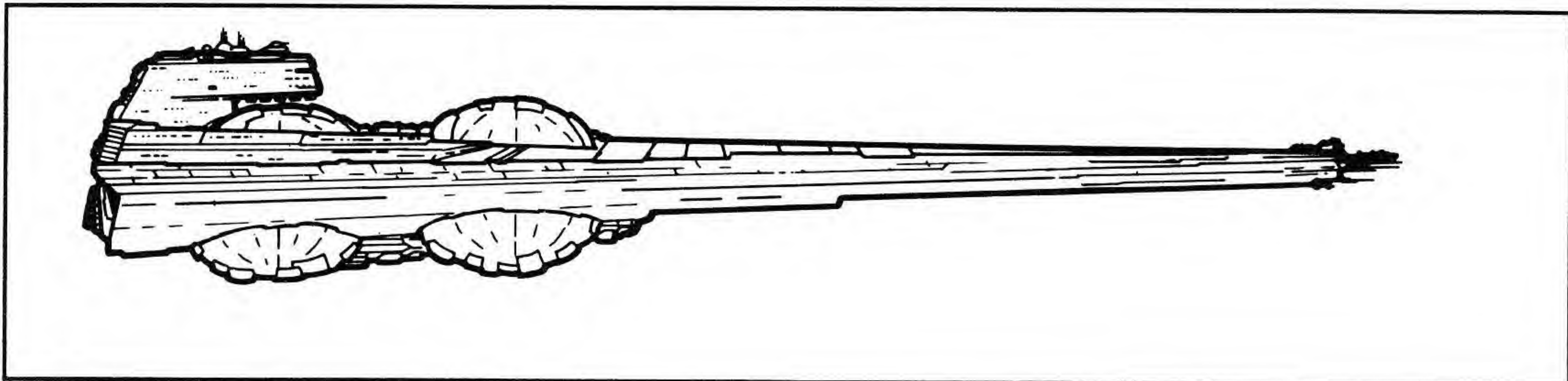
Skada: 4T

4 gravitationsprojektorer

Eldledning: 6T

Skada: förhindrar hopp till hyperrymden

Sköldar: 3T

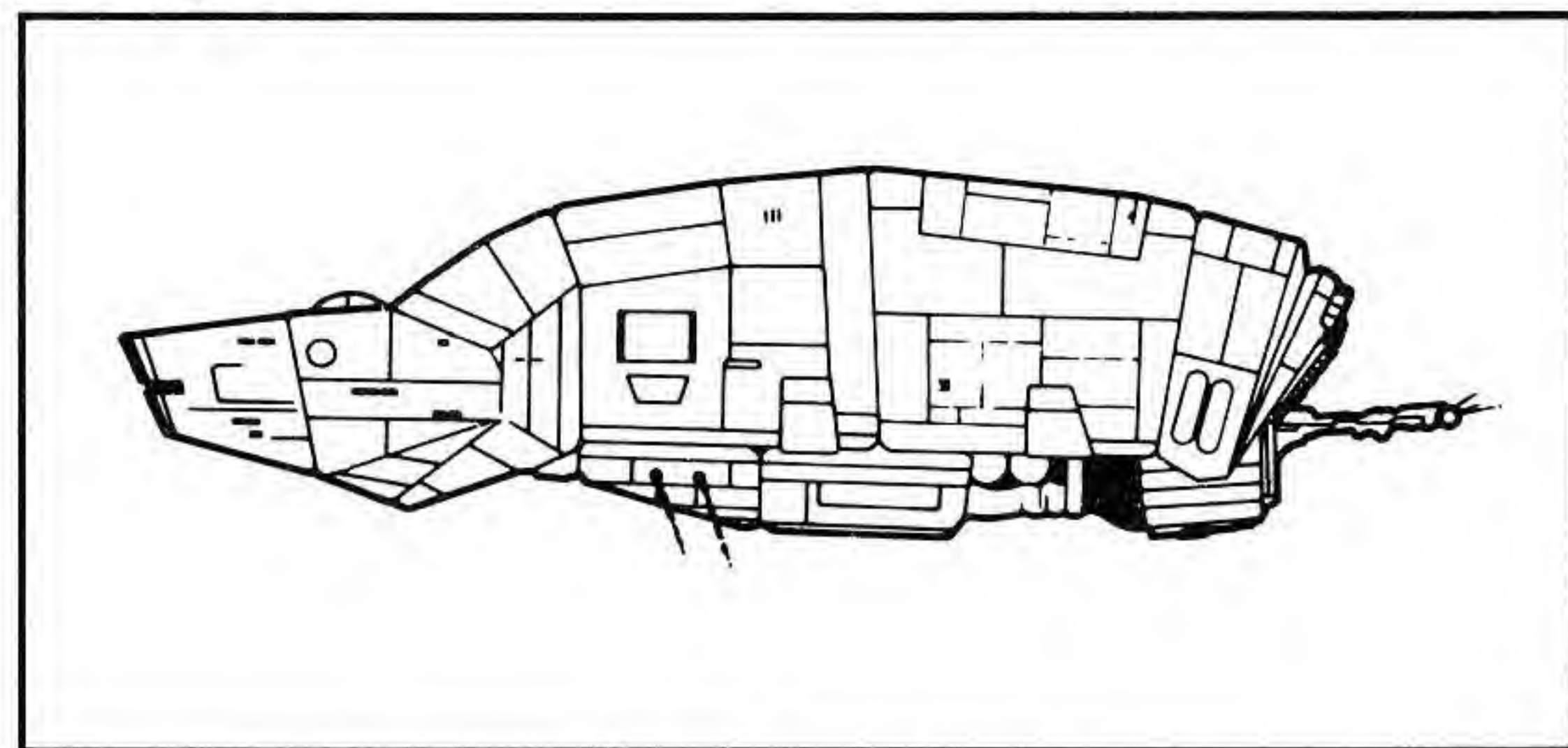


rymden efter ett överraskningsanfall. Detta stör givetvis upprorets taktik.

Dessa tunga kryssare fungerar också som överfallsskepp. De kan lägga sig utmed en känd hyperrutt och projicera sina gravitationsvågor, vilket får passerande skepp att falla tillbaka till normalrymden där de kan angripas eller bordas för inspektion.

STJÄRNGALJON

När allt fler fraktskepp började falla offer för pirater och rebeller, som stal deras last eller förstörde dem, skapade Imperiet ett särskilt linjeskepp som motdrag. Stjärngaljonen har tillräckligt stort lastutrymme för att fungera som fraktskepp, men är också försett med sofistikerade vapen och energisköldar. Det är både transportskepp och eskortfartyg i ett.



Stjärngaljonerna fungerar ensamma i stället för två skepp, vilket sparar pengar. Tidigare kejserliga transportskepp var obeväpnade eller lätt beväpnade fraktskepp som inte kunde mäta sig med vare sig jakt eller större fiender. De behövde följas av eskortfregatter eller andra stridsskepp.

Men de nya stjärngaljonerna bär lika mycket last samtidigt som de är försedda med tillräckligt skydd. En kombination av chockmissiler och turbolaserkanoner ger en god försvarsförmåga. Skeppen är också byggda för att kunna försvaras mot bordningsförsök av pirater som vill stjäla lasten.

Upp till 300 soldater kan stationeras på en stjärngaljon. Inredningen är späckad med fast monterade försvarssystem mot inkräktare. Överallt finns små bepansrade, fästningsliknande hytter där soldaterna kan hålla stånd. Sektioner av skeppet kan förseglas så att det blir omöjligt att ta sig vidare även om en sektion skulle erövras.

En intressant detalj i galjonerna är också själva lastrummet. Det är en stor container, belägen mitt i skeppet. Containern har egen hypermotor, och kan skjutas ut i rymden för att plockas upp senare. En inbyggd radiofyr gör det möjligt att spåra den trots att den automatiskt hoppar slumpvis genom hyperrymden.

STJÄRNGALJON

Skepp: Kuat Drive Yards Stjärngaljon

Typ: Frakt/eskortfregatt

Längd: 300 meter

Format: Linjeskepp

Besättning: 150

Passagerare: 300

Hypermultiplikator: x2

Navdator: Ja

Hyperreserv: Ja

Hastighet: 1T+2

Manöverförmåga: 1T

Skrov: 5T+2

Beväpning:

10 turbolaserkanoner (separat eldgivning)

Eldledning: 3T

Skada: 4T

Chockmissiler

Eldledning: 5T

Skada: 5T

Sköldar: 2T

TUNG KRYSSARE TYP DREADNAUGHT

Redan före Klonkrigen introducerades de tunga Dreadnaught-kryssarna. På sin tid var de rymdens största krigsskepp. Idag används de fortfarande här och där, och de är flottans äldsta aktiva skepp.

Ursprungligen hade flottan tänkt skrota sina Dreadnaught-skepp. Man menade att de hade svaga sköldar, att de var långsamma och behövde stor besättning. Hittills har dock ekonomiska hänsyn räddat de här skeppen, eftersom det är billigare att modernisera dem än att bygga helt nya skepp.

Eftersom de var långsamma hade de från början mycket stor lastkapacitet för mat och förnödenheter under långa uppdrag. Men med ny teknik och snabbare hypermotorer har detta utrymme blivit överflödigt. I stället används utrymmet som TIE-hangar. Normalt medförs en hel eskader (12 st) TIE.

Dreadnaught-kryssare utför varierande uppdrag. De används för att vidmakthålla en kejserlig närvaro i de yttre territorierna, som eskortskepp, och för att pacificera planeter med lägre teknologisk nivå.

Skeppstypens största nackdel är att den är beroende av manuell teknik. Nyare skepp har mindre besättningar och förlitar sig på robotar och da-

torer. Även de ombyggda Dreadnaught-skeppen har större behov av personal i förhållande till skeppets storlek än alla modernare farkoster i Imperiets tjänst.

TUNG KRYSSARE TYP DREADNOUGHT

Skepp: Rendili StarDrive Dreadnought

Typ: Tung kryssare

Längd: 600 meter

Format: Linjeskepp

Besättning: 16.204

Passagerare: 3.000

Hypermultiplikator: x2

Navdator: Ja

Hyperreserv: Ja

Hastighet: 2T

Manöverförmåga: 1T

Skrov: 5T+2

Beväpning:

10 laserkanoner (separat eldgivning)

Eldledning: 3T

Skada: 2T

20 fyrdubbla laserkanoner

(separat eldgivning)

Eldledning: 2T

Skada: 4T

10 turbolaserbatterier

(separat eldgivning)

Eldledning: 1T

Skada: 7T

Sköldar: 2T+1

stärker också skrovet, så att karracken klarar attacker som skulle ha förstört andra skepp i samma storleksklass.

Men uppdelning i sektioner har en nackdel: det stjälar mycket utrymme. Därför är karracken det största skepp som saknar hangarutrymme. Istället medför man fyra TIE som är dockade utanpå skrovet. De används för spaning och som kurirskepp.

Karrackerna är bland de snabbaste linjeskeppen, vilket delvis kompenserar för bristen på jaktunderstöd. För närvarande används de mest tillsammans med mindre skepp på patrulltjänst i fredliga eller halvfredliga sektorer. De används också för att transportera viktiga personer, som guvernörer och moffar.

STJÄRNKARRACK

Skepp: Damorian AB Karrack

Typ: Lätt kryssare

Längd: 350 meter

Format: Linjeskepp

Besättning: 1092

Passagerare: 142

Hypermultiplikator: x1

Navdator: Ja

Hyperreserv: Ja

Hastighet: 4T

Manöverförmåga: 2T

Skrov: 5T

Beväpning:

10 tunga turbolaserkanoner

(separat eldgivning)

Eldledning: 1T

Skada: 7T

5 traktorstrålar

Eldledning: 2T

Skada: 4T

20 laserkanoner (separat eldgivning)

Eldledning: 3T

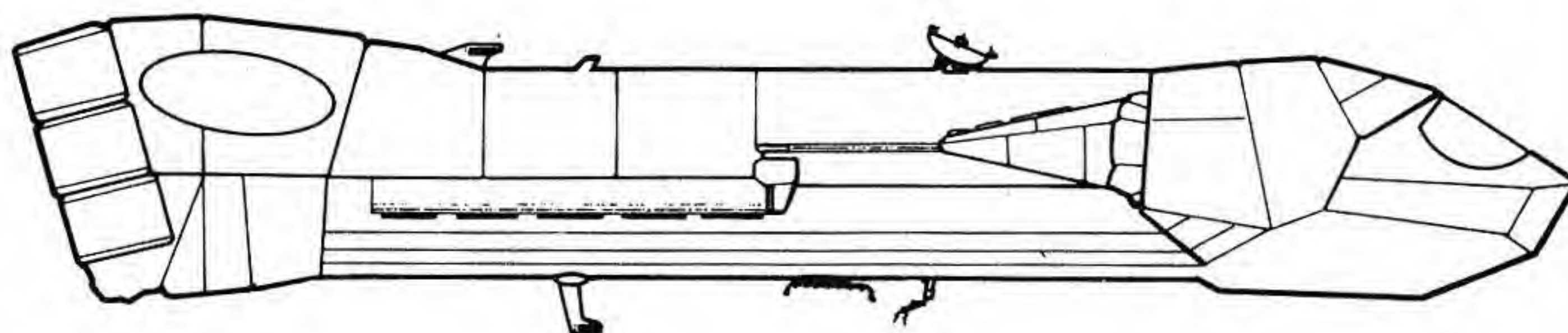
Skada: 2T

Sköldar: 2T+2

STJÄRNKARRACK

Ett gammalt men pålitligt skepp i Kejsarliga Flottan är stjärnkarracken, en lätt kryssare som tillverkas av Damoriska Fabriksbolaget. Med sina tio tunga turbolaserkanoner kan dessa skepp angripa större motståndare med goda chanser till seger. De tunga kanonerna stöds av ett antal mindre laserkanoner till försvar mot jakt och missiler. Moderniserade skepp har också försetts med traktorstrålar.

Sektionsindelning, lufttäta skott och ett unikt moduluppbyggt miljösystem maximerar besättningens chanser att överleva om skrovet skulle springa läck. Flera gånger har bärgningsfarkoster tagit hand om sönderskjutna rester av karracker och hittat levande besättningsmedlemmar ombord. De lufttäta skotten för-



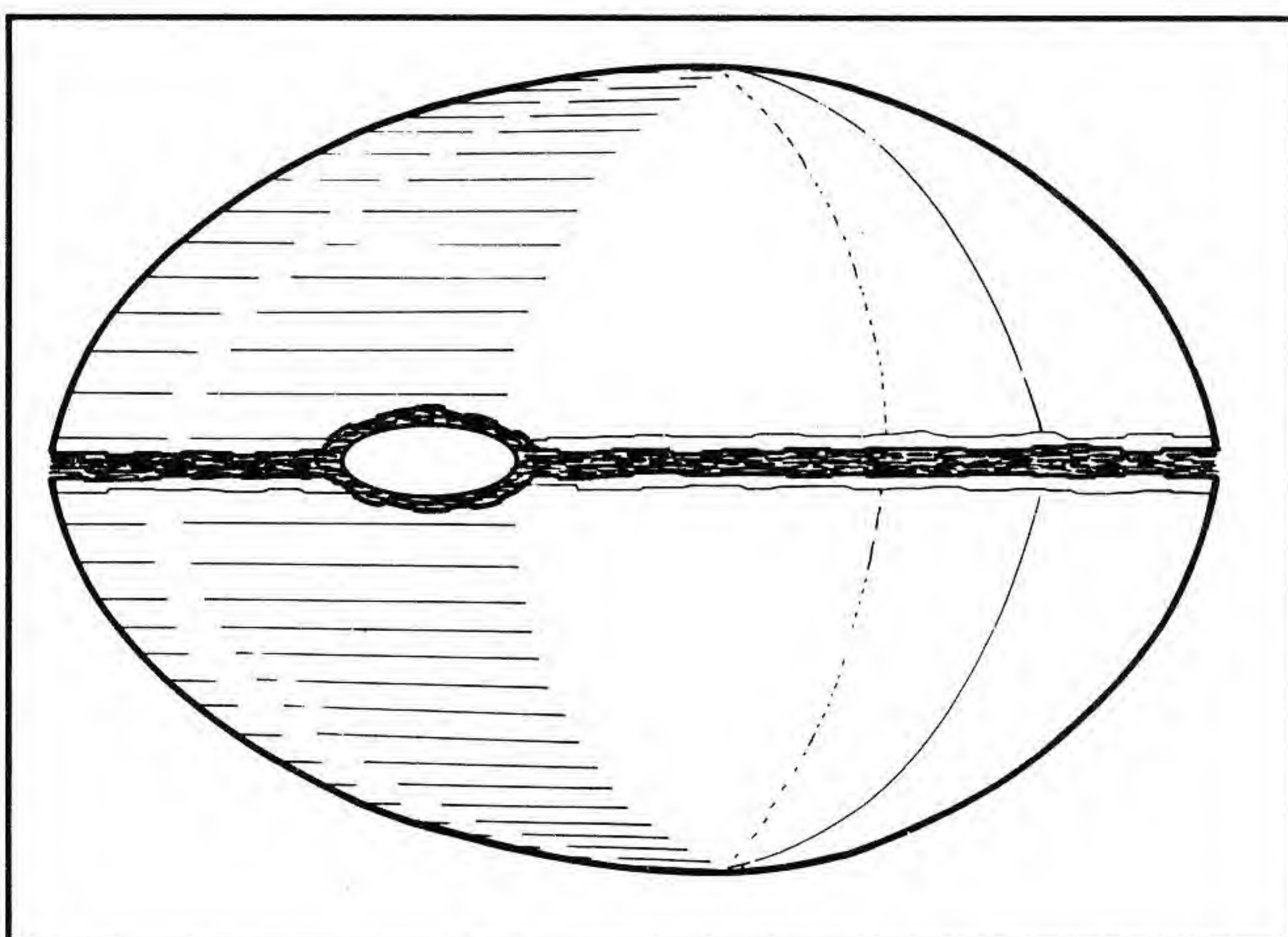
TORPEDSFÄR

Det här är ett mycket speciellt skepp, en belägringsplattform som har en enda uppgift: att slå ut planetbaserade energisköldar. Planetsköldar skyddar mot bombardemang från rymdskepp i omloppsbana. Att angripa en planet nere på marken kräver mycket trupper, och det är väsentligt billigare att tvinga planeten till underkastelse genom att bombardera den från t ex en stjärnjagare. Detta hindras dock av planetens sköldar.

Torpedsfären är en Dödsstjärna i miniatyr, täckt med tusentals energireceptorer som tar emot och analyserar strålningen från en planets energisköldar för

att söka efter svaga punkter. Planetsköldar är aldrig helt jämna, utan råkar ut för spänningsfall och variationer i fältstyrkan, precis som alla andra tekniska apparater. Torpedsfären lägger sig i stationär omloppsbana och analyserar fram de svagaste punkterna i sköldtäcket. Ett svagt område faller sällan mer än 20 procent under normal styrka, men det räcker.

Sfären har 500 ramper för protontorpeder, arrangerade i ett omvänt koniskt mönster. Runt dessa sitter tio tunga turbolaserbatterier. Principen för att förstöra en planetsköld är enkel. När man hittat de svaga punkterna och sköldgenera-



torerna skickar man en kraftig salva som slår ett hål i skölden (på ett svagt ställe), åtföljd av eld från turbolaserbatterierna som förstör sköldgeneratorerna. Därefter kan man börja bombardera planeten.

Det är den snabba versionen. I verkligheten krävs det nära hundra tekniker för att koordinera avskjutningen av torpederna. Målområdet brukar vara cirka sex kvadratmeter eller mindre. "Hålet" som man åstadkommer är i själva verket bara ett tillfälligt kraftbortfall som vara i några mikrosekunder. Om laservapnen inte klarar av att skjuta sönder sköldgeneratorerna i exakt rätt ögonblick, måste hela operationen göras om.

Det svåraste är att ta reda på exakt var sköldgeneratorerna finns. Sensorer kan inte tränga igenom starka planetsköldar, så sfärens besättning måste studera kraftvågorna i skölden för att avgöra varifrån den får sin energi.

Det finns för närvarande bara sex torpedsfärer i aktiv tjänst. De utför bara en enda uppgift, men det är en viktig sådan i dessa upprorstider.

STJÄRNJAGARE TYP VICTORY

Teknologiska framsteg är en biprodukt av krig. Klonkrigen ledde till större, snabbare och kraftigare bepansrade stridsskepp. Det bästa av allt som kom ut av Klonkrigen var Victory-skeppen.

Victory ritades av Walex Blissex och sattes i tjänst mot slutet av krigen. Därför hann de inte användas så mycket men kom att utgöra kärnan i republikens flotta under de följande åren. Ett tag verkade det som om de skulle ersättas av de nyare och större Imperial-skeppen, men sedan upproret startade har Victory-skeppen fortsatt att göra tjänst i flottan.

Victory-skeppen används till tre standardupp-

TORPEDSFÄR

Skepp: Lörönar torpedsfär.

Typ: Belägringsplattform

Längd: 1900 meter

Format: Linjeskepp

Besättning: 63.275

Passagerare: 8.540

Hypermultiplikator: x3

Navdator: Ja

Hyperreserv: Ja

Hastighet: 1T

Manöverförmåga: 0

Skrov: 9T+2

Beväpning:

10 turbolaserbatterier

(parallell eldgivning)

Eldledning: 0

Skada: 9T

500 protontorpedtuber

(parallell eldgivning)

Eldledning: 2T

Skada: Slår ut planetär energisköld (9T)

Sköldar: 2T

drag: planetförsvar, planetangrepp och trupptransporter, samt rymdstrider. De är mycket bättre på de två första än det sistnämnda. En av dess stora fördelar är att det kan gå in i de övre lagren av en planets atmosfär, något nyare stjärnjagare inte kan. Det möjliggör markattacker med stor precision och förföljelse av mindre skepp som försöker fly ned mot planetens yta.

STJÄRNJAGARE TYP VICTORY

Skepp: Rendili Victory 1

Typ: Stjärnjagare

Längd: 900 meter

Format: Linjeskepp

Besättning: 5.200

Passagerare: 2.040

Hypermultiplikator: x1

Navdator: Ja

Hyperreserv: Ja

Hastighet: 2T

Manöverförmåga: 1T

Skrov: 4T

Beväpning:

10 fyrdubbla turbolaserbatterier

(separat eldgivning)

Eldledning: 4T

Skada: 5T

40 dubbla turbolaserbatterier

(separat eldgivning)

Eldledning: 3T

Skada: 2T+2

Chockmissiler

Eldledning: 2T

Skada: 9T

10 traktorstrålar

Eldledning: 3T

Skada: 5T

Sköldar: 3T+1

VICTORY II

Skepp: Rendili StarDrive Victory II

Typ: Stjärnjagare

Längd: 900 meter

Format: Linjeskepp

Besättning: 6.107

Passagerare: 1.600

Hypermultiplikator: x1

Navdator: Ja

Hyperreserv: Ja

Hastighet: 3T

Manöverförmåga: 1T

Skrov: 4T+2

Beväpning:

20 turbolaserbatterier (separat eldgivning)

Eldledning: 1T

Skada: 7T

20 dubbla turbolaserkanoner (separat eldgivning)

Eldledning: 2T

Skada: 5T

10 jonkanoner (separat eldgivning)

Eldledning: 4T

Skada: 4T

10 traktorstrålar

Eldledning: 2T

Skada: 6T

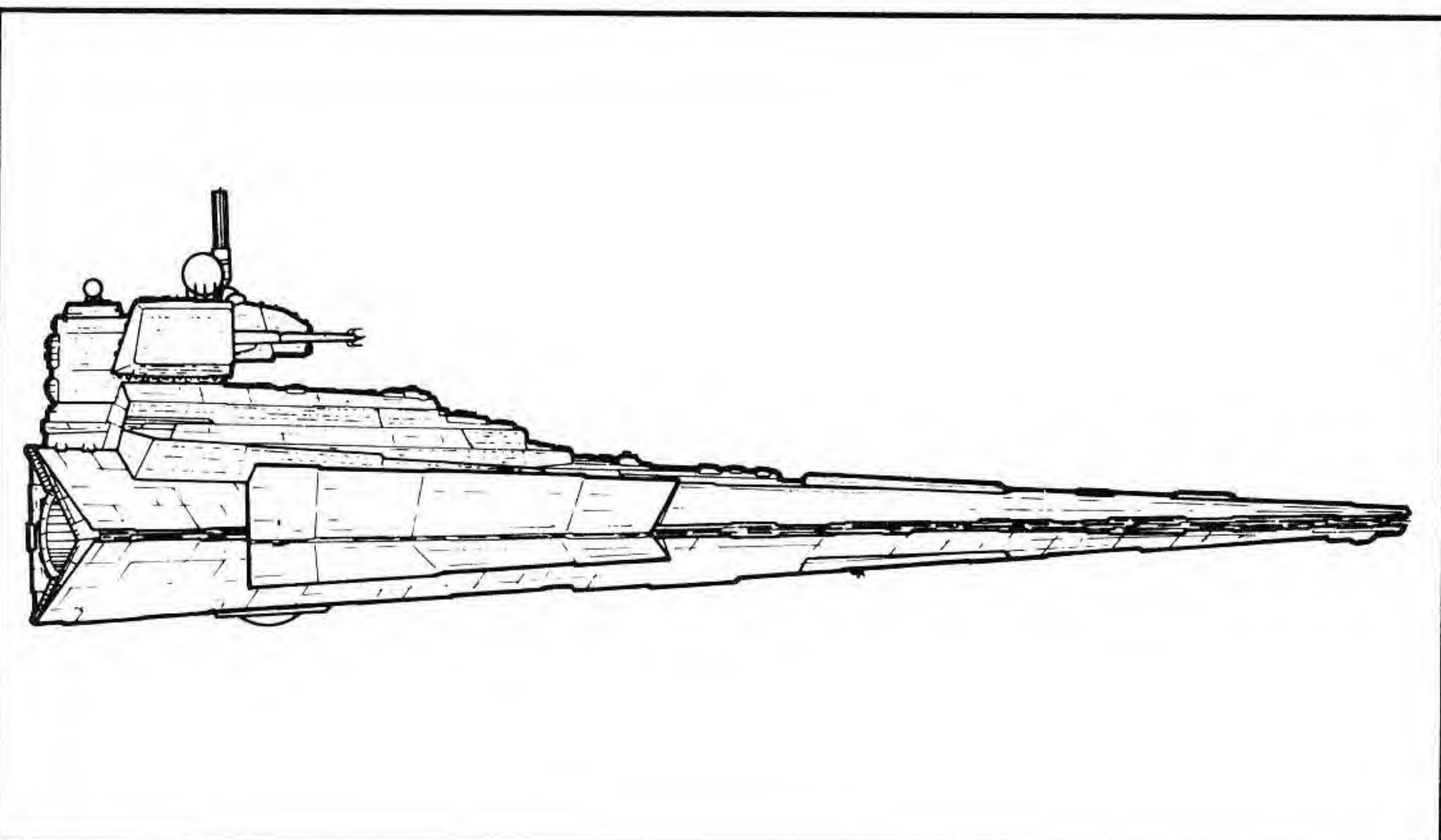
Sköldar: 3T

Victory-skeppens största svaghet är deras låga hastighet i normalrymden. De har emellertid bra hyperkapacitet och kan göra snabba hopp. För att kompensera den låga hastigheten medför de två eskadrar TIE-jaktskepp.

STJÄRNJAGARE TYP VICTORY II

De här skeppen kom inte i tjänst förrän Klonkrigen var slut, och därför byggdes bara ett fåtal. Ändå har Victory II betytt mycket i denna tidålder av Imperial- och Superstjärnjagare. Där Victory I i första hand var till för angrepp mot planeter, byggdes Victory II i första hand för rymdstrid.

Victory II har kraftiga Hoersch-Kessel-motorer som ger den goda fartresurser och manöverförmåga i normalrymden. Förutom de normala vapnen har skeppet också jonkano-



ner och förbättrade traktorstrålar. Tillsammans är dessa vapen ytterst effektiva mot fientliga skepp.

Victory II har en hangar som rymmer två eskadrar TIE-skepp. Den rådande bristen på jaktskepp har dock gjort att många av dessa hangarer står tomma.

Victory II används mest för avpatrullering av sektorer. Två och två eller tillsammans med andra skepp skickas de regelbundet till "heta" ställen och områden där man vet att det förekommer rebell- eller piratdåd.

STJÄRNJAGARE TYP IMPERIAL

Dessa väldiga stjärnjagare har konstruerats av Lira Wessex, dotter till mannen bakom Victory II-skeppen. Imperial-skeppen var en teknisk och budgetmässig mardröm. Men flottan ropade efter dem och kejsaren krävde att de skulle byggas, så de blev byggda.

En stjärnjagare av Imperial-klass har tillräckligt med eldkraft för att reducera en civiliserad planet till aska eller ta sig an en hel flotta av fientliga skepp. Varje skepp medför en hel division stormtrupper, komplett med attackfordon och ablativa värmesköldar för nedsläpp från omloppsbana, 20 AT-AT och 30 AT-ST pansarklivare, och sex eskadrar TIE-skepp för eskort- och patrulluppdrag.

Det finns hela solsystem vars bruttonationalprodukt är mindre än kostnaden för att bygga en enda Imperial-stjärnjagare. Det finns nationer som under hela sin historia inte gör av med lika mycket energi som ett av dessa skepp använder för ett enda hopp genom hyperrymden.

När det gäller att utföra kejsarens taktik, att härska genom fruktan och snabb förintelse av allt

STJÄRNJAGARE TYP IMPERIAL

Skepp: Kuat Drive Yard Imperial I

Typ: Stjärnjagare

Längd: 1.600 meter

Format: Linjeskepp

Besättning: 37.085

Passagerare: 9.700

Hypermultiplikator: x2

Navdator: Ja

Hyperreserv: Ja

Hastighet: 3T

Manöverförmåga: 1 T

Skrov: 7T

Beväpning:

60 turbolaserbatterier

(separat eldgivning)

Eldledning: 4T

Skada: 5T

60 jonkanoner (separat eldgivning)

Eldledning: 2T+2

Skada: 3T

10 traktorstrålar

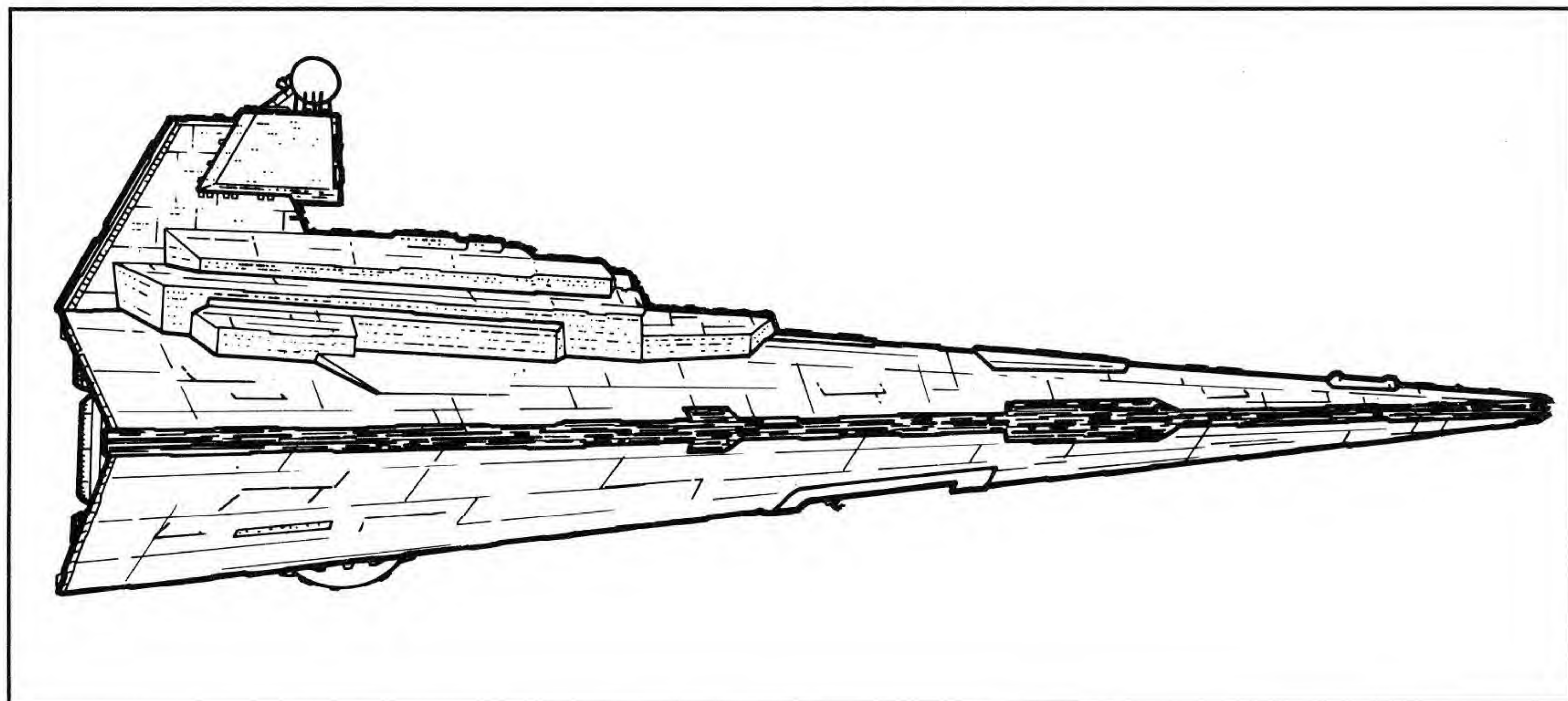
Eldledning: 4T

Skada: 6T

Sköldar: 3T

motstånd, är Imperial-skeppen det perfekta vapnet. Genom att förlägga ett sådant skepp till en sektor kan Imperiet förstöra nästan vilken fiende som helst.

Det är möjligt att förlägga garnisoner på alla planeter i Imperiet, men de stora stjärnjagarna ger kejsaren möjlighet att koncentrera sin kraft var som helst under en begränsad tid. Dessaskepp är inte bara vapenbärare. De är också rymdstationer, reparationsvarv och tunga fraktskepp för mindre farkoster.



Ett Imperial-skepp medför vanligen strids-skepp, skyttlar, reparations- och bärgningsfarkoster, landstigningsskepp, markfordon och prefabricerade garnisonsbaser, färdiga att placeras ut på kort tid.

Sedan introduktionen har även en förbättrad version kommit ut. Imperial II är en moderniserad och förstärkt version med kraftigare sköldar och tyngre eldkraft.

STJÄRNJAGARE TYP IMPERIAL II

Skepp: Kuat Drive Yard Imperial II

Typ: Stjärnjagare

Längd: 1.600 meter

Format: Linjeskepp

Besättning: 37.085

Passagerare: 9.700

Hypermultiplikator: x1

Navdator: Ja

Hyperreserv: Ja

Hastighet: 3T

Manöverförmåga: 1 T

Skrov: 7T+1

Beväpning:

50 tunga turbolaserbatterier (separat eldgivning)

Eldledning: 1 T

Skada: 10T

50 tunga turbolaserkanoner (separat eldgivning)

Eldledning: 1 T

Skada: 7T

20 jonkanoner (separat eldgivning)

Eldledning: 4T

Skada: 4T

10 traktorstrålar

Eldledning: 4T

Skada: 6T

Sköldar: 2T+2

SUPERSTJÄRNJAGARE

Förutom Dödsstjärnan är superstjärnjagarna de största stridsskepp som någonsin byggts. De är fem gånger så långa som en Imperial-stjärnjagare och medför en kvarts miljon man i trupper och besättning.

Över 1 000 turbolaserbatterier, jonkanoner och projektorer för traktorstrålar finns placerade utmed det åtta kilometer långa skrovet. De här skeppen är som en hel flotta. I deras rymliga hangarer finns tolv eskadrar TIE-jaktskepp, varav två som består av den nya modellen TIE Interceptor. Sammanlagt medför en superstjärnjagare över 200 mindre skepp.

Inuti superstjärnjagaren finns ännu flervapen, bland annat en hel armékår av stormtrupper och andra soldater, 25 AT-AT och 50 AT-ST pansarklivare och diverse andra fordon för angrepp mot markmål. Ombord finns också tre prefabricerade garnisonsbaser, färdiga för omedelbar utplacering.

Superstjärnjagaren är kejsarens drömskepp och det främsta i hans nya flotta. Det är det bästa och modernaste i flottans arsenal. Det är ett stridsledningsskepp, ett flygande högkvarter från vilket man kan leda invasioner, rymdstrider och liknande.

Det finns för närvarande fyra av dessa massiva skepp i tjänst. Det första, Executor, överlämnades av kejsaren till Lord Vader för att tjäna som hans personliga flaggskepp. Det är från det skeppet Vader leder den flotta som avdelats för att radera ut Alliansen.

SUPERSTJÄRNJAGARE

Skepp: Kuat Drive Yard Executor

Typ: Superstjärnjagare

Längd: 8.000 meter

Format: Linjeskepp

Besättning: 280.734

Passagerare: 38.000

Hypermultiplikator: x2

Navdator: Ja

Hyperreserv: Ja

Hastighet: 2T

Manöverförmåga: 0

Skrov: 10T

Beväpning:

250 turbolaserbatterier

(separat eldgivning)

Eldledning: 1T

Skada: 7T

250 tunga turbolaserbatterier

(separat eldgivning)

Eldledning: 1T

Skada: 10T

250 chockmissiltuber

Eldledning: 2T

Skada: 9T

250 jonkanoner

Eldledning: 4T

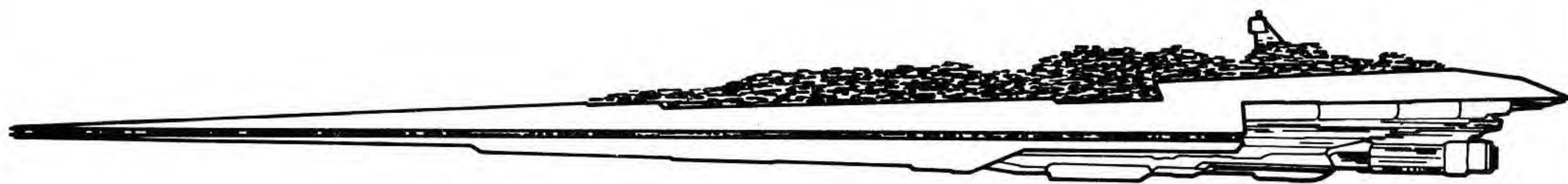
Skada: 4T

40 traktorstrålar

Eldledning: 4T

Skada: 9T

Sköldar: 8T



KAPITEL SEX

EXPERIMENTELLA VAPEN

(Ur en rapport till kejsarens Rådgivande Kommitté för Militära Ärenden från ledningen för Militära Forskningsrådet.)

Vissa militära uppdrag kräver speciella vapen. Nedanstående rapport beskriver några av de nyaste innovationerna från MFR. Åtskilliga av deras projekt är fortfarande under utveckling, men de som presenteras här är sådana som ligger mycket nära att börja användas i aktiv tjänst.

KAMOUFLAGESKÖLDAR

En helt fungerande kamouflagesköld har alltid varit en dröm för flottans befälhavare, ända sedan de första primitiva sensorerna började användas. Idén att framställa ett energifält som kan dölja ett skepp för visuell observation eller sensorer har fängslat alla som konstruerar rymdskepp. Tyvärr har utvecklingen på sensorsidan gått rasande snabbt, och teknologin för att undvika upptäckt har inte hängtt med.

Nyligen gjordes ett genombrott i Imperiets dyrbara och kontroversiella projekt för att framställa ett motmedel mot sensorer. Man lyckades räkna ut hur en fungerande kamouflagesköld skulle konstrueras. Ett team av vetenskapsmän och tekniker från olika områden samlades för att bygga en prototyp.

Det har cirkulerat många rykten om kamouflagesköldar. En del har startats av Imperiet för att skrämma och förvirra folk som ville ifrågasätta flottans förmåga. Andra har kommit från folk som blivit skrämda av Imperiet, och spritt desinformation vidare. Forskarna menade att det var osannolikt att man skulle lyckas skapa en fungerande kamouflagesköld inom överskådlig framtid, men ryktena hölls ändå vid liv.

Den modell som nu testas består av en mängd kombinerade system och teknologier. "Kappan", som systemet kallas, är ett dubbel-blindsystem. Det betyder att skyddet mot sensorer fungerar i båda riktningarna.

Kamouflagefältet lurar alla typer av aktiva (elektromagnetiska) sensorer genom att absorbera deras strålar i stället för att reflektera dem. Eftersom det mesta av sensorstrålningen aldrig kommer tillbaka till sändaren utan försvinner i rymden ger detta ett effektivt skydd för det kamouflerade skeppet. Fältetskyddar mot begränsade EFR (elektrofotografiska sensorer), okänsliga FPS (flerprocessensorer) och datorstyrda LFI (livsformsindikatorer).

Ett kamouflerat skepp är praktiskt taget osynligt för ERR (energireceptorer) utom de allra känsligaste typerna, om dessa sköts av skicklig personal. ERR kan bara hitta skeppet genom jonstrålningen från motorerna. Imperiet har även konstruerat en metod för att sprida ut den strålningen så att den blir mindre märkbar, en teknik som just nu studeras av militära experter för användning på andra områden.

Kamouflagefält, så som de nu ser ut, kan inte skydda mot gravitationsfältmätare (GFM) eftersom det skyddade skeppets massa inte påverkas av fältet. Men eftersom det nästan bara är Imperiet som har de dyrbara GFM-sensorerna är detta inget större problem.

Den största nackdelen med kamouflagefältet är att det fungerar i båda riktningarna. Ett kamouflerat skepp kan inte använda sina sensorer mot omgivningen, eftersom fältet absorberar energin innan den når ut. Skeppen blir både osynliga och blinda i rymden.

Med tanke på denna svårighet har forskningsledningen bestämt sig för att begränsa projektets omfattning. Man tänker sig nu att kamouflagefält enbart ska användas på skepp som utför specifika sök-och-förstör- och spaningsuppdrag. Ett sådant skepp skulle då använda visuell navigation i normalrymden och minsta möjliga sensortechnik i hyperrymden. Eftersom skepp på sådana uppdrag främst behöver hålla sig dolda och inte har behov av datoriserade, sensorstyrda vapen, spelar blindheten ingen större roll.

Vi kommer att vidarebefordra all nya framsteg som sker på detta område till Rådgivande Kommittén för Militära Ärenden

MASSPULSGENERATORER

Vissa chefer inom Militära Forskningsrådet har en tendens att ge saker imponerande, överdrivna beteckningar. Hyperrymdsmasspulsgeneratoren är ett exempel på det. I själva verket är det inget annat än en väldig "grusspridare". Generatoren framställer små sfärer med hyperenergi som skjuts ut från ett skepp någonstans i rymden. När skepp som färdas genom hyperrymden kommer förbi motsvarande område, krockar det med energisfärerna. De överbelastar sköldarnas blockeringsförmåga och skär hela skeppet i strimlor.

De små kloten med hyperenergi påverkar inte skepp i normalrymden, men om någon hoppar till hyperrymden i ett fält av dem, kommer man i kontakt med dem. Ett område som minerats med sådana energikulor är bara farligt i några minuter, sedan avklingar energin.

Det här vapnet kan vara förödande för stora flottor, men man måste ha synnerligen stor tur för att lyckas sprida sfärerna på rätt plats vid exakt rätt tid. Det är praktiskt möjligt enbart om man vet exakt när och var fienden befinner sig.

Just nu pågår arbete för att effektivisera detta vapen. Kan vi göra generatorerna snabbare och kraftigare, kommer fientliga flottor som flyr genom hyperrymden att bli ett problem vi kan förpassa till historien.

MAGNETISKA PULSGIVARE

När man har testat denna nya magnetiska anordning på högteknologiska planeter har den fått omedelbar effekt. Allt motstånd har upphört nästan omedelbart. En magnetisk bombard som läggs ovanför städerna kan praktiskt taget skicka planeten tusen år bakåt i tiden.

Vapnet kan användas på två sätt. Båda åstadkommer en elektromagnetisk puls (EMP), som förstör alla elektroniska komponenter — datorer, kommunikationssystem och robotar. Den första metoden är att skicka pulsen från en kanon ombord på ett skepp av kryssarstorlek som svävar ovanför planeten. Nackdelen är att en sådan puls kan reflekteras tillbaka mot sändaren och förstöra den. Hela det angripande skeppet skulle då omedelbart bli ett dött vrak. Därför föredrar vi att skicka pulsen via en klusterbomb. Problemet med det är att sådana bomber är lätta att skjuta sönder innan de når sitt mål.

Arbete pågår för att förse bomberna med energisköldar och möjlighet att flyga undan från en angripare. Bomben har gett goda resultat och blivit uppskattad på många platser i Imperiet. Det är ett "rent" vapen som helt enkelt hindrar en planet att slå tillbaka med moderna vapensystem. En sådan magnetbomb kan medföras av allaskepp som har en hangar för TIE-skepp, eftersom bomben är ungefär lika stor som ett sådant jaktskepp. Det gäller kompletta bomber med sköldar, styrator, motor och kraftceller.

Eftersom varje bomb innehåller så mycket avancerad teknik, som förintas när bomben utlöses, är de mycket dyra. Man måste komma ihåg att de här vapnen är helt verkningslösa mot planeter som inte har tillräckligt hög teknologisk nivå för att vara beroende av datorer och annan elektronik. Men eftersom de flesta planeter i Imperiet har behov av att pacificera är högteknologiska, kan magnetpulsvapnen komma att få ökad användning ju längre inbördeskriget pågår.

DUBBELVÅGS-GRAVITATIONS-PROJEKTORER

Detta vapen är avsett att byggas in i en torpedsfär, och kan därifrån åstadkomma fruktansvärd förödelse på en planets yta.

Genom att störa en planets gravitationsfält kan man orsaka jordbävningar, översvämningar, jättevågor och andra naturkatastrofer. Dessvärre är detta vapen rätt opraktiskt att använda. Endast en superstjärnjagare har tillräckligt starka motorer för att generera den väldiga energi som krävs för att få ordentlig vapenverkan.

Störningarna i gravitationsfältet har också andra sidoeffekter. Alla skepp som navigerar i närheten av planeten (även angriparen) utsätts för plötsliga och oförutsägbara ändringar i sina omloppsbanor.

Emellertid har man gjort framgångsrika prov som visar att vapnet är värt att utveckla. Möjligheten att få hela städer att rasa ihop, eller att orsaka tidvattenvågor som krossar allt i sin väg är mycket lockande.

Ett annat användningsområde för gravitationsprojektorerna är vid gruvdrift på asteroider. Genom att studera effekten av en mindre gravitationschock som riktas mot en mindre himlakropp, som en asteroid eller en måne, kan man förmodligen få veta mycket om dess inre. På så sätt kan detta vapen användas för att finna de viktiga mineraler som behövs för att bygga andra vapen.

NATTOCKAR OCH ELEKTROMAGNETISKA FÖRSTÄRKARE

De experimentella vapen som kallas för nattrockar och elektromagnetiska förstärkare är helt enkelt stora nätverk av satelliter som kontrollerar den energi som strömmar in till, eller ut från, en planet.

Nattrockssatelliter hindrar synligt ljus från att nå planeten, så att hela eller en del av den försänks i totalt mörker. Ett nätverk av satelliter med elektromagnetiska förstärkare fokuserar den ljusenergi från den närmaste stjärnan mot en planet, tillräckligt starkt för att koka den.

Tidsfaktorn är den största nackdelen med den här utrustningen. Först behöver man tid för att placera ut och koppla samman satelliterna, och eftersom det krävs ett mycket stort antal måste man använda en stjärnjagare till det. Eftersom satelliterna är känsliga för avbrott i nätverket kan hela systemet slås ut av fientliga jaktskepp eller andra försvarsanordningar.

För att motverka dessa nackdelar försöker man nu bygga nätverk där de flesta satelliterna är falska och kan slås ut utan att påverka funktionen. Därmed luras fienden att angripa fel mål, och det tar längre tid för honom att göra någon verklig skada. Man försöker också bygga modulära nätverk som kan fungera även om en sektion blir förstörd.

